Ausgabe 3 - April / Mai

ATARI inside

Deutschlands junge Fachzeitschrift für ATARI-/ TOS-Innovationen

3 6.80 DM
6.80 Sfr. / 52.- Ös.
5.- US$ / 3.- £

MIDI & Musik
- der Sounddiver, ein Soundmanager für alle Fälle

DFÜ-Spezial 2
- alles über das goße Infonetz mit mehr als 5000 Atari-Anwendern

Grafik-Gigant
- NEON, der Profi-Raytracer für den Falcon030

Textverarbeitung
- JAnE, ein neuer Texteditor auf dem Prüfstand

Portfolio
- viele nützliche Tips, Infos und Kontakt-Adressen

Games-Inside
Das Magazin im Magazin:
- Rayman erste Bilder von diesem Zeichentrick-Zauber

MagicMac - die wahren Testwerte - Gnu C++ 2.6.3 - Overlay II - PSI-Interface von Blow Up - Voice-Modem zum Minipreis



OverPaint Verarbeitet IMG, XIMG, Gif, Tiff, TGA, JPG, Neo, Degas • alle gängigen Malwerkzeuge Blockoperation • Lupe • Filter wie Größenveränderung, Gammakorrektur, Helligkeit, Rotation • Externe DSP-Filter (nur Falcon) • läuft auf allen ST/TT/Falcon mit allen Auflösungen incl. TrueColor • SpeedoGDOS-Unterstützung für Fonts und Drucken • Optimale Zusammenarbeit mit Overlay II als Popup-Filter

nur DM 149,-

Bundle Overlay + OverPaint DM 298,- Sie sparen DM 50,- gegenüber den Einzelpreisen.

OverScan
Elbestr. 28-29
12045 Berlin
Tel.: 030 / 623 82 92
Fax: 030 / 623 83 47
Mailbox: 030 / 624 95 14

Zehn Jahre ATARI ST-Rechner

Es ist schon ein wenig schade
In diesem Jahr feiert der ATARI ST seinen zehnten Geburtstag und die Firma ATARI ist zum zweiten Mal seit 1994 nicht auf der größten Computerfachmesse der Welt als Aussteller vertreten.

Dennoch ist dies kein Grund traurig zu sein. Schließlich wird es für alle ATARI-Fans eine CeBit-Nachlese in Kassel geben.

Dort findet am 25. und 26. März eine Computermesse namens "combit" statt. In der Vergangenheit präsentierte sich diese Messe zwar als reine DOS- & Apple-Messe. Erstmals wird es jedoch eine ATARI-Sondershow geben, auf der alle namhaften ATARI-Softwarehäuser vertreten sein werden.

Auch auf dieser Messe werden Sie nicht nur viele neue Hard- und Softwareprodukte zu sehen bekommen, sondern auch tolle Schnäppchen schlagen können. Außerdem bietet sich hier die Möglichkeit, PC-Usern die Leistungsstärke heutiger ATARI-Software zu beweisen.

Einen ausführlichen Messebericht veröffentlichen wir in der kommenden Ausgabe der ATARI-Inside.

Zum Thema "MagiC Mac".

Die Tatsache, daß ATARI-Software seit geraumer Zeit auch auf Apple-Computern betrieben werden kann, hat eine Welle positiver und negativer Reaktionen im ATARI-Lager ausgelöst.

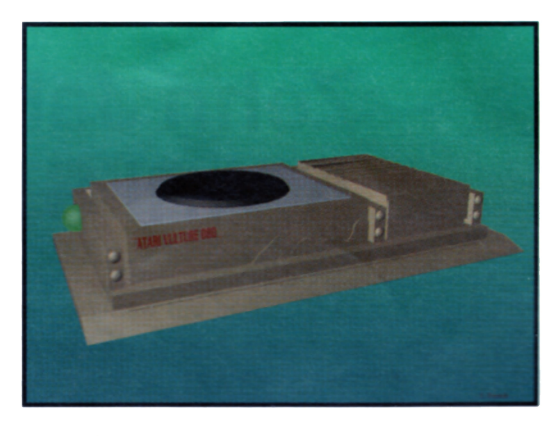
Einerseits gibt es viele Anwender, die sich mit der Hardware und dem dazugehörigen Namen identifizieren. Andererseits zeigen sich viele andere auch offen dem Fortschritt gegenüber und hoffen, somit zu schnellerer Hardware für die geliebte Software zu kommen.

Wir als Redaktion jedenfalls werden uns diesem Thema gegenüber neutral verhalten und wünschen uns von Ihnen Meinungsäußerungen z.B. in Form von Leserbriefen.

Sollten Sie in dieser Ausgabe den einen oder anderen vorab angekündigten Artikel vermissen, so ist dies damit zu erklären, daß wir sehr viele interessante Texte zur Verfügung gehabt haben, so daß uns die Auswahl erschwert wurde.

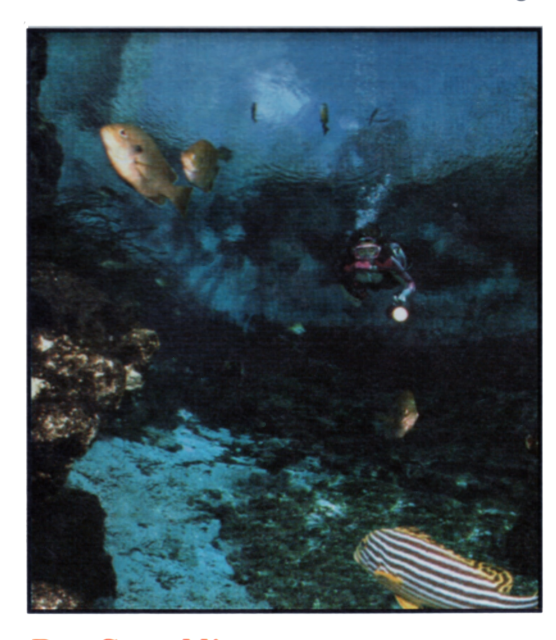
Wir denken jedoch, daß wir ein ausgewogenes und facettenreiches Informationsangebot zusammengestellt haben.

Ihre Redaktion



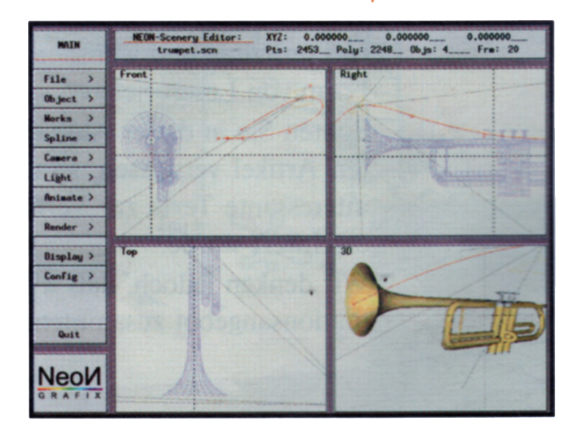
Die Sensation:

Der neue ATARI-Vulture 080 ist endlich fertig.



Der Sounddiver

Ein Soundeditor, der den Ansprüchen professioneller Musiker entspricht!



NEON

Vom Raytracing bis zur Berechnung kompletter Animationen bietet NEON alle Möglichkeiten.

AKTUELLES

Neue ATARI-Inside CD-ROM Serie

Der FALKE-Verlag arbeitet derzeit emsig an der Produktion einer eigenen und neuen CD-ROM-Serie für ATARI-Computer bzw. TOS-Rechner. Hierbei handelt es sich um ein für den ATARI-Markt relativ neuartiges Konzept. Ziel ist es nicht, möglichst viel auf eine CD zu quetschen und diese teuer zu verkaufen, sondern gezielt bestimmte Programmgenres auf jeweils einzelnen CDs zum Superpreis anzubieten.

Geplant sind unter anderem folgende Themengebiete:

- **DTP & Grafik**, mit diversen Programmen für Satz und Layout sowie tausenden von Clip-Arts
- **Musik, Midi & Mods:** Viele Sequenzer, Mod-Player, hunderte von Songs zum Weiterverarbeiten und einzelne Samples
- **Wissenschaft**, eine Sammlung hochwertiger Programme zu den Themenübergebieten Mathematik, Physik und Chemie.
- **DEMO-Szene:** Alle aktuellen Demos für Falcon & ST
- **Texte unserer Zeit** bietet u.a. wichtige Gesetzestexte, die Bibel uvm.

Insgesamt wird die ATARI-Inside CD-ROM-Serie zwölf verschiedene CDs zum Preis von **jeweils 14.90 DM** umfassen.

Infos:
FLAKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 245 321
FAX: 0431 - 242 570

ATARI auf der combit in Kassel

Die diesjährige Combit in Kassel könnte sich in diesem Jahr zum ersten Großereignis für ATARI-Fans entwickeln.
Erstmals wird es auf dieser Messe, die ansonsten die Schwerpunkte PC & Apple vertritt, eine ATARI-Sondershow geben, auf der alle namhaften Softwarehäuser vertreten sein dürften. Es werden über 10.000 Besucher erwartet.
Die Messe findet am 25. und 26. März in den Messehallen Kassels statt.

Infos:
Agentur Beinhorn GmbH
Husarenstr. 22
38102 Braunschweig
Tel. 0531 - 331415

Bellini

Bellini ist ein neues GEM-Grafikporgramm, welches die Möglichkeit bietet, verschiedene Image-Bilder aus verschiedenen Formaten in beliebiger Größe einzuladen; dabei wird die Größe des jeweiligen Bildes lediglich durch den Speicher des Rechners begrenzt, da Bellini beim Erreichen des Bildschirmrandes automatisch scrollt.
Bellini arbeitet in monochrom, läuft in allen Auflösungen, unterstützt GEM-Clipboard und GDOS. Neben vielen Standard-Funktionen gibt es einige Sonderfunktionen, wie z.B. einen Universalfilter, der eine Art von "Suchen und Ersetzen" von Bildern ermöglicht. Bellini erscheint im Rahmen der Whiteline Soft Series und kostet mit gedrucktem Handbuch 60.00 DM und kann bei allen Whiteline-Händlern bezogen werden.

Infos:
Delta Labs Media
Briller Str. 40
42105 Wuppertal
Tel. & FAX: 0202-308307

Neue CD-ROMs

Gleich mit 4 neuen CD-ROM wartet in diesem Monat die Fa. Softwareservice Seidel auf. Das Background Kit 2 ist die Fortsetzung in der Reihe "Publisher's Source". Sie bietet wieder über 100 hochauflösende Hintergrund-Grafiken im TIFF-Format (24-Bit) inklusive Booklet mit Abdrukken aller Grafiken.
Mit 3 CD-ROMs startet die Photo-CD-Reihe "terra-digitalis". Auf jeder CD finden Sie 100 Bilder im PCD Photo-CD-Format. Hinter den Titeln "Island", "Norwegen" und "Pakistan" verbergen sich umfassende Eindrücke zu diesen 3 Ländern. Dank der sorgfältigen Auswahl der Motive durch den erfahrenen Fotografen erhält man einen umfassenden Einblick in Land und Leute. Dateiviewer und Software zum Konvertieren für Atari, Windows und MAC runden diese CD's ab.
Für DTP-Nutzung interessant: Die Bilder auf den CD's sind copyright-frei verwendbar.
Ab sofort gelten auch neue Preise: Backgroud-Kit 1 und 2 bekommt man künftig für je 29.- , das Paket kostet 49.-. Jede Ausgabe von terra-Digitalis kostet ebenfalls DM 29.-, das 3er-Paket ist für DM 69.- zu bekommen.

Software Service Seidel
Tel. 0431 - 241247
FAX: 0431 - 245230

Neue Falcon 030-Mailbox

Seit geraumer Zeit gibt es in Oyten eine spezielle Falcon 030-Mailbox, die rund um die Uhr angeschlossen ist. Bereits 230 eingetragene User nutzen das kostenlose Angebot. Besonders vorteilhaft für Einsteiger dürfte die Tatsache sein, daß das Desktop sich durch seine übersichtlichen Menüs und die Klarheit des Desktops auszeichnet.
Hauptinhalte der Box sind: Die wahrscheinlich umfangreichste Falcon - Demo-Sammlung, Screen - Eye - Filme, Overlay-Animationen, FLI-FLC- und MPEG-Animationen, Sounds, Grafiken, Falcon Utilities und die neue Vernetzung mit 20 anderen Mailboxen.

Info:
Sienera-Multimedia-Mailbox
Uwe Seibers
Bockhorster Dorfstr. 39a
28876 Oyten
Tel. 04207 - 5723 (Mailbox)

POV-Kurs verschoben

Wie wir in unserer Sonderausgabe vom 21.12.1995 angekündigt haben, planten wir einen POV-Raytrace-Kurs für Einsteiger. Aus persönlichen Gründen ist der Autor dieses Kurses nicht in der Lage, den bereits begonnenen Artikel fortzusetzen. Seit einigen Monaten veröffentlicht das französische ATARI-Magazin "ST-Magazine" einen ausführlichen POV-Kurs. Derzeit verhandeln wir mit den zuständigen Redakteuern um die Übernahme und Übersetzung dieses Kurses. Bis dahin haben wir jedoch einen wertvollen Literaturhinweis. Das besagte Buch schildert ausführlich und umfangreich die Möglichkeiten, die Sie mit POV besitzen. Außerdem befindet sich auf unserer aktuellen Spezial-Disk ein POV-Editor, der es ermöglicht, die Grafiken über eine grafische Oberfläche anstatt durch eine Script-Sprache einzugeben.

Wir suchen Tips u.v.m. für Anwender

Wie auch in der Vergangenheit sucht die ATARI-Inside Redaktion weiterhin kompetente Autoren, die sich wie wir für den ATARI-Markt stark machen wollen und bereit sind, ihr Wissen mit anderen Anwendern zu teilen.
Neben den "gewöhnlichen" Autoren für Hard- & Softwaretests suchen wir auch viele Tips & Tricks, kleine Umbauanleitungen, Löthilfen uvm., die Sie im Laufe der Zeit gesammelt haben und weitergeben möchten.
Damit wollen wir eine Rubrik schaffen, die für alle Leser gleichermaßen interessant sein dürfte.

Info:
FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

Music Channel

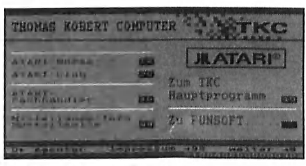
Für alle diejenigen, die ein audio-fähiges CD-ROM-Laufwerk an ihrem ATARI angeschlossen haben, gibt es nun ein komfortables Programm namens "MUSIC Channel", welches Musiktitel in beliebiger Reihenfolge, mit vorheriger Titelwahl, per Zufallswahl, A/B-Wiederholung u.v.m. abspielt.
Zusätzlich bietet es die Möglichkeit, die programmseitig eingelesene Titel-Anzahl mit Name, Interpreten, Zeit und persönlicher Bewertung zu editieren und diese als entsprechende Datenbank-Information speichern. Neben all diesen Funktionen können auch MOD-Sounds wiedergegeben werden (inkl. Datenarchivierung). Musik Channel kostet in der aktuellen Version 1.63 inklusive gedrucktem Handbuch 40.- DM und wird von Delta Labs Media im Rahmen der Whiteline Soft Series vertrieben.

Infos:
Delta Labs Media
Briller Str. 40
42105 Wuppertal
Tel. & FAX: 0202-308307

Atari in BTX

Neu in BTX ist ein breites Informationsangebot rund um die Ataris.
Schwerpunkt des atraktiven Online-Programms sind ein Userforum zum Dialog der Atariuser untereinander, eine Gebrauchtbörse und Händleradressen. In BTX erreichbar ist das im Aufbau befindliche Angebot unter *TKC# oder unter *210042#.
In Kürze kommen noch Produktinformationen zu Hard- und Software rund um die Ataris hinzu.
Zu den interessanten Produkten können dann auch direkt Prospekte und Demos geordert werden.
Damit bei häufiger auftretenden Problemen sofort geholfen werden kann, gibt es eine Rubrik "Tips und Tricks", in der Standardlösungen parat liegen.
Zur Abrundung des Programmes wird Telesoftware von Shareware und Demos angeboten.





Für alle, die keinen Atarihändler im weiteren Umfeld haben, gibt es dann noch die Möglichkeit, Ihre Anfrage bezüglich Problemen oder Bestellungen an das TKC BTX Team zu richten. Hersteller und Händler, die im Programm präsent sein möchten, können bei Thomas Kobert Computer nähere Infos anfordern.

Information:
TKC
Blarerstr. 31
78462 Konstanz,
Tel: 07531/20269,
Fax: 07531/27564
*BTX: *TKC#*

Neues rund um Calamus

Das Calamus Giga-Paket wird von der Fa. Software Service Seidel künftig in 3 verschiedenen Versionen angeboten.

Das **Standard-Paket** entspricht dem Lieferumfang des bisherigen Giga-Paketes und enthält neben der DTP-Software Calamus 1.09N das Vektorgrafik-Programm Outline Art 1.1, einen Vektorfont-Editor für die CFN Vektorfonts sowie für den Start 100 Vektorgrafiken und ca. 30 Vektorfonts.

Der Preis für dieses Paket wurde auf 139.- DM gesenkt.

Für 169.- bekommt man das **Extended-Pack**, welches neben der oben aufgeführten Software zusätzlich ein ca. 600 Seiten starkes Handbuch mit Programm- und Bedienungshinweisen enthält.

Neu ist das **Calamus-Hyper-Pack** für 219.- DM.

Es bietet dem Anwender neben den bewährten Komponenten des Giga-Packs eine umfassende Ausstattung mit Zeichensätzen und Grafiken. Denn neben dem 600-seitigen Referenz-Handbuch gehören bei dem Hyper-Pack noch 200 Vektor-Schriften und über 500 Grafiken zum Lieferumfang.

Für Anwender, die bereits ein Calamus 1.09N, ein Calamus-Mega oder Giga-Paket besitzen, ist das unter dem Namen **Hyper-Add-On** vertriebene Paket interessant. Für 79,- DM bekommt man die Extras des Calamus Hyper-Pack nachträglich.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, ein Upgrade auf Calamus SL zum Preis von 298.- mitzubestellen oder sein vorhandenes Calamus aufzurüsten.

Infos:
Software Service Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 245 321
FAX: 0431 - 245 230

Kleiner Grafik-Profi von Overscan

Aus dem Hause "Overscan" kommt ein neues Mal- & Retouche-Programm für alle ATARI ST/TT & Falcon030.

Overpaint, so der Name, ist den Ansprüchen heutiger Bildverarbeitungsprogramme trotz des niedrigen Preises von 149.- DM gewachsen.

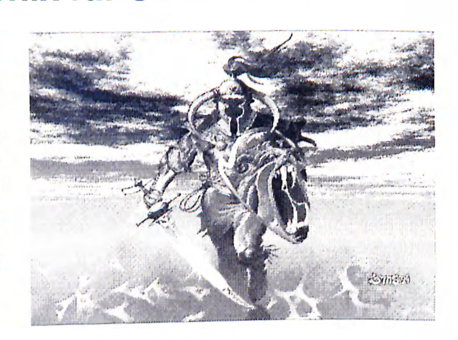
Im Gegensatz zu älteren Programmen verarbeitet es viele wichtige und aktuelle Bildformate wie z.B. TIFF, Targa, Gif und JPEG (nur Falcon).

Neben den herkömmlichen Werkzeugen bietet Overpaint umfangreiche Blockoperationen, Filter, wie Größenveränderung, Gammakorrektur, Helligkeit und Rotation. Auf dem Falcon können weitere Filter wie Verwaschen usw. verwendet werden. Außerdem erkennt dieses Porgramm automatisch den DSP des Falcon und kann somit die Berechnungszeiten stark reduzieren.

Overpaint läuft auf allen Auflösungen inkl. True-Color.

Infos:
Overscan
Ing. Büro Patrick Jerchel
Elbestr. 28-29
12045 Berlin
Tel. 030 - 623 82 92
FAX: 030 - 623 83 47
BOX: 030 - 625 95 14

Platonix für ST & Falcon



Von der Software-Schmiede "Digital Vision" stammt ein neues Spiel namens "Platonix Profiedition".

Hierbei handelt es sich um ein Denk- & Knobelspiel, das mit 100 Levels für langen Unterhaltungsspaß sorgen wird. Laut Programmierangaben sollen sowohl Grafik als auch Sound die Fähigkeiten des ATARI ST gut ausreizen. Zuzüglich zur ST- wird es auch eine spezielle Falcon030-Version geben, die mit gerenderten Zwischensequenzen, True-Color Grafik und DSP-unterstützer Soundausgabe aufwartet.

Ab April 1995 werden die Spiele zu einem Preis von 59.- DM in Farbpackungen und gedruckter Anleitung ausgeliefert. Händleranfragen sind erwünscht.

Info:
Digital Vision Software GbR
Ladeholzstr. 14
31319 Sehende
Tel. 05138/ 615552

Calamus- True Type- und Signum-Font-CD

Eine weitere CD, die aus dem Hause FALKE Verlag kommen wird, ist eine rein auf die Bedürfnisse von ATARI-Usern abgestimmte Font-CD.

In erster Linie bietet sie für alle DTP-Fans hunderte von qualitativ hochwertigen und größtenteils deutschsprachigen Calamus-Fonts.

Diese Fonts sind in dem beiliegenden Booklet so abgedruckt, daß das Suchen einzelner Fonts sehr stark vereinfacht wird.

Außerdem befinden sich auf dieser CD knapp 500 True-Type-Fonts, sowie weitere 300 Signum-Fonts. Zusätzlich gibt es Programme zur Archivierung bzw. Konvertierung der Fonts.

Durch den voraussichtlichen Preis von 35.- DM ist diese CD ein Muß für alle Calamus- und Signum-Besitzer.

Der Erscheinungstermin ist derzeit auf Anfang April festgesetzt worden. Eventuell werden die angekündigten CD-ROMs schon auf der Combit (25. & 26. März) in Kassel angeboten.

Info:
FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 245 321
FAX: 0431 - 242 570

CD(R)-Servie bei CLN Plön

Die Firma CLN aus Plön bietet seit Februar einen CD(R)-Service an. Dies bedeutet, daß Sie in Zukunft Backups Ihrer Festplatte auf eine CD brennen lassen können, wodurch Sie ein großes (650 MB) Speichermedium mit einer langen Datenhaltbarkeit bekommen. Sinnvoll ist dies sowohl für Belichter & Designer, die mit großen Datenmengen hantieren als auch für Hobby-Anwender, die ihre Font-Sammlung auf einer CD haben möchten.

Ebenfalls interessant ist dieses Angebot, weil Sie ab sofort theoretisch auch eine "Best-of"-Musik-CD Ihrer Sammlung für eigene Zewcke erstellen können. Hierfür müßten einzelne Lieder nur zusammengestellt und auf eine neue CD gepreßt werden.

Infos:
CLN Plön
Kieler Kamp 49
24306 Plön
Tel. 04522 - 8484

Vorläufige Ausstellerliste für ATARI auf der combit

Adam Soft
AdequateSystems
Apple Computer GmbH
Betz Computer
Compo Overscan GmbH
Computer Insel
DLM Datentechnik
EMAGIC H&S
Falke Verlag
Heim Verlag
Heyer & Neumann
Maxon Computer GmbH
MW electronic
no! Software
Overscan GbR
Pagedown Computer
R.O.M. logicware
Raitmeier Musikelektronik
Richters DTP Center
Software Service Seidel
Sound Pool
Steinberg H&S
TEAM Computer GmbH
Trifolium
VHF-Computer
Zellmer GmbH

MagiCMac-Competence-Party bei Comtex in Freiburg

Am 1. April findet bei COMTEX in Freiburg die erste MagiCMac-Competence-Party statt. Auf dieser Messe erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre bewährte ATARI-Software auf folgenden Computern im Vergleich zu sehen:

- Apple Performa
- Powerbooks
- Eagle
- Medusa
- Falcon

Nachdem schon vergangene Falcon-Parties stets erfolgreich gewesen sind, empfiehlt sich ein Besuch dieser Hausmesse.

Partytime ist von 9.00 bis 17.00 Uhr.

Infos:
COMTEX
Rehlingstr. 7
79100 Freiburg
Tel. 0761/ 706321
FAX: 0761/ 7066785

WORLD-NEWS

6-fach-speed CD-ROM-Laufwerk

Die Fa. Plextor Corp., ein Vorreiter der CD-ROM-Technik, kündigte das erste 6-fach-speed CD-ROM-Laufwerk mit halber Laufwerkshöhe an. Das 6PleX ermöglicht einen superschnellen Datentransfer von bis zu 900 KB/ Sekunde bei einer mittleren Zugriffszeit von 145ms. Die Auslieferung der ersten Geräte ist für April 1995 geplant.

Jaguar nicht nur von IBM

Die Firma IBM ist nicht mehr der einzige Produzent des ATARI Jaguar. Seit geraumer Zeit (Aug. 1995) produziert auch Comptronix aus Colorado Springs für ATARI.

Hätten Sie's gewußt?

Der Burda-Verlag, mit mehr als einem Dutzend Zeitschriften einer der größten Verlage Deutschlands, arbeitet in Punkto Satz & Layout seit mehreren Jahren mit ATARI TT Computern mit eigener DTP-Software.



Werfen Sie einen Blick in diverse Burda-Magazine und überzeugen Sie sich von der Leistungsfähigkeit der ATARI-Rechner.

ATARI auf der ETCS

ATARI plant einen Riesenauftritt auf der ETCS am 25. & 26. März in London. U.A. sollen auf einem 90qm großen Display, 12 große Bildschirme die neusten Spiele zeigen. Zudem wird eine Party zur Vorstellung des CD-ROM Laufwerkes veranstaltet.

Combat-Game für Falcon

Aus Frankreich kommt ein fantastisches FALCON030-Combat-Spiel mit hervorragenden Grafikqualitäten.

SONY

Stellte auf der CeBit das neue MDH-10 Laufwerk vor. Auf der Technik der MiniDisc-Technologie basierend bietet dieses Laufwerk die Möglichkeit, bis zu 140 MB Daten auf einer 2.5"-Disc zu speichern. Diese Disc kann schließlich mehr als eine Million mal beschrieben werden. Der Preis: 1.400 DM

Toronto ATARI-SHOW

In Canada findet am 1. & 2. April, nach 1992 zum 2. mal, eine relativ große ATARI-Messe statt, auf der ATARI-Computer im Mittelpunkt stehen. Mehr als 30 Aussteller werden zu diesem Ereignis erwartet.
Infos: Tel. 416-775-2744

ATARI TOS auf RISC-PC's

Nach dem erfolgreichen Debut des MagiCMac, wird es in Kürze auch ein lauffähiges ATARI-Betriebssystem von LSK-Kiel für RISC-PC's von Acorn geben.
Infos: Tel.0431/ 180966

ATARI plant VR-Helm

Gemeinsam mit einem Marktführer dieser Branche plant ATARI die Produktion eines VR-Helmes. Dieser soll Weihnachten 1995 erscheinen und zu einem Preis von unter 200 US$ vertrieben werden. Hiermit würden sich fantastische Möglichkeit für Spieleprogrammierer auftun!

Hardware

Speichererweiterungen:
2MByte für (Mega-) STE 139,–
4MByte für (Mega-) STE 269,–
IMEX II (+2MB für ST) 249,–
AiXTT FastRAM-Karte 269,–
Mit PS/2 SIMM bestückbare
TT-RAM-Card!
dto. mit 4MB 579,–
dto. mit 16MB 1449,–

TOS-Upgrades:
TOS 2.06 Card (H&S) 79,–
dto. mit TOS 149.-
TOS 2.06 Card (AT-Bus) TOS 109,–
dto. mit TOS 179.-
Tos 2.06 ROM's 99,–

Coprozessoren:
68882-20 (f. Falcon) 69,–
FPU-Set f. Mega STE 79,–

Beschleuniger:
HBS640T28 für (Mega-) ST 329,–
HBS640T28 für STE 349,–
HBS640T36 für (Mega-) ST 519,–
HBS640T36 für STE 549,–

ATKEY:
PC-Tastatur-Interface 89,–
+ PC-Tastatur Standard 129,–
+ PC-Tastatur Cherry 222,–

Falcon Erweiterungen
32 Mhz Speeder 99.-
Screenblaster III/Inside 72.-
Screenblaster III/extern 139.-
Speed Resolution Card 379.-

Computer:
Atari 1040 STE 1MB . 399,–
Atari 1040 STE 2MB 549,–
Atari 1040 STE 4MB 699,–
Atari 1040 STF 1MB . 349,–
Atari Mega STE 1MB 599,–
Atari Mega STE 4MB 899,–

Atari TT .... a.A.

Atari Falcon 030 ab 1349,–
Wir konfigurieren Ihren Falcon ganz nach Ihren Wünschen mit Einbaufestplatten, Speichererweiterungen, Grafikerweiterungen etc.

Monitore:
Atari SM 144/146 ... 239,–
s/w, 14" (30cm)
Atari SC 1435 379,–
farbe, 14" (35cm)

Andere Rechner auf Anfrage. Lieferung nur solange Vorrat reicht.

Tower-Umbau:
Big Tower Gehäuse Falcon 289.-
Big Tower 1040 ST 289.-
Big Tower TT/Mega STE 339.-
PC-Tastatur-Interface 89.-

Um-/Einbauservice
Wir übernehmen die Umbauten Ihres Rechners. Z.B.
Tower-Umbau 100.-
Andere Umbauten auf Anfrage

Software &DFÜ

Apex Media 259,–
Argon Backup/CD 84,–/119.-
Crazy Sounds II 69,–
Crypton II 84,–
DA's Picture/Vektor je239,–
DA's Movie 179,–
DA's Vektor Pro 389,–
Diskus 3 149,–
E-Copy 79,–
Egon CD-Tools 79,–
Formula 69,–
Harlekin III 139,–
Kobold 2.5 119,–
Magic! World pro 119,–
Multiterm Pro 69,–
NVDI 3.0 109,–
NVDI ET-4000 129,–
Notator Logic 779,–
Outside 3 89,–
Papillon 119,–
Phönix 4 179,–
Pixart 2.2 179,–
SCSI-Tools 6.x 79,–
Script 4.0 199,–
200 Fonts Aufpreis 30,–

Signum 3.5 ....179.-
mit 200 Fonts 219,–
Speedo GDOS 5.0 109,–
Technobox CAD/2 ... 154,–
Technobox Drafter .. 74,–
Teleoffice 3.0x 99,–
Twist Database II 249,–
XBoot 3 79,–

Modems
TKR Terboline 249.-
19.200 High-Speed Modem, BTX + Fax
TKR Fastline 448.-
28.800 mit V.34 und V.Fast Class
Software-Bundles:
Multiterm pro: Aufpreis: 55.-
Teleoffiec 3.0: Aufpreis 85.-
Teleoffice + MT. pro 130.-
Alle Modems mit Zulassung, Anschlußkabel, Software-Kit, 50.- BTX-Anmelde-Gutschein,.

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Lieferprogramm, fordern Sie bitte unsere Gesamtpreisliste an.

Calamus

Calamus Giga-Paket
Calamus 1.09N, der Klassiker unter den DTP-Programmen, jetzt im Power Bundle: Calamus 1.09N, Vektorfont-Editor und dem Vektorgrafikeditor Outline Art 1.1. zusammen mit 100 Vektorgrafiken und tollen Vektorfonts. Profi-Software zum Taschengeldpreis! Damit erzielen Sie perfekte Ergebnisse bei der Gestaltung von Drucksachen aller Art.

Calamus Giga-Pack 139.-
Calamus Giga-Pack mit **600 Seiten Referenz-Handbuch** für Calamus, Outline Art und dem Fonteditor.
..............................169.-

Calamus Hyper-Pack 199,–
neu

Der Knaller: Das komplette Giga-Pack im Bundle mit 200 professionellen Vektorfonts, 500 Grafiken und dem 600 Seiten starken ausführlichen Referenzhandbuch.

Hyper-Add-On-Paket f. Calamus 1.09N 79,–
Der Hit für alle, die bereits Besitzer eines Calamus Mega DTP-Paketes/ Calamus Giga-Pack's sind: 200 Profi-Vektorfonts, 500 ausgewählte Grafiken sowie 600 Seiten Calamus Know-How im Referenzhandbuch.

Calamus SL-Upgrade 298,–
Sie haben bereits ein Calamus 1.09N oder Calamus Giga Pack und möchten auf die professionelle SL-Version um- steigen? Kein Problem. Nennen Sie uns einfach Ihre Seriennummer.

Die ideale Ergänzung zu Calamus:
200 Vektorrahmen 79,–
Type Design 80,–
750 Vektorgrafiken 89,–
66 Headline-Fonts 79,–
8000 Clip-Arts mit Katalog 99,

Calamus SL 428,–
Calamus SL, das professionelle Publishing-System zum Hammerpreis! Natürlich die vollständige Originalversion, inkl. aller Module und Handbuch. Calamus SL bietet professionelle Leistungen für anspruchsvolles Layout.

Das SL-Super-Paket 598,–
Das ultimative DTP-Paket für den Profi. Die Calamus SL Vollversion plus 6 CD-ROMs für DTP-Anwendungen: Publisher's Source Background Kit I & II, DTP-Grafiken I, Initiale I sowie Designer Cliparts I & II.

Module f. Calamus SL:
Bitte unbedingt Seriennummer angeben!
Maskenmodul 449.-
Toolbox Plus 289.-
Toolbox 189.-
Line Art 1.5 .... 369.-
Bridge-Modul 449.-
Photo Touche 269.-
Star Screening 279.-
Merge Modul 369.-
Filter 279.-
Paint Modul 549.-
Photo CD-Import Treiber 94.-
Clip-Art Modul 94.-
Font-Jongleur 94.-
4color HKS 269.-
Stereo Magic SL 78.-
Weitere Module/Fonts/zusätze zu Calamus a. Anfrage.

Type Art 1 .... 179.-
Type Art 2 ....698.-
Professioneles Paket zur Zeichensatzbearbeitung und Gestaltung.

Outline Art 3 ...... 189.-
Vekrotgrafik Software, ideal im Zusammenhang mit Calamus

Public-Domain

Midi 49,–
20 Disketten für Midi-Anwender. 350 tolle Songs im Steinberg-Format und viele Programme.

DFÜ-Utilities 29,–
7 Disketten mit allem, was der Datenreisende braucht.

Utilities 39,–
10 Disks mit dutzenden leistungsfähiger Atari-Utilities.

Anwender/Business . 49,–
20 Disks mit Textverarbeitung, Datenbank, Grafik, Fakturierung, Buchführung, Statistik, ...

Einsteiger 59,–
25 Disks mit starken Utilities, Anwendungsprogrammen bis hin zu Musik- und Grafik-Programmen.

Spiele-Packs: je 89,–
40 Disks. Für jeden Geschmack und jede Stimmung das richtige Spiel. Erhältlich für den s/w oder Farbmonitor.

Science 49,–
20 Disketten für Wissenschaftler / Schüler / Lehrer usw. Viele interessante Programme aus den Bereichen Naturwissenschaft und Technik.

Bibel 24,–
Das bekannteste und meistgelesene Buch der Welt für den Computer auf 7 Disks, inkl. elektronischer Konkordanz (Elberfelder Übersetzung).

HP-Pack 19,–
6 Disketten mit vielen nützlichen Programmen rund um die Deskjet-Familie.

Harddisk 12,–
Nützliche Programme für Ihre Festplatte (Optimierer, Backup-Programm etc.). 3 Disks.

Fonts 49,–
200 Fonts mit einer gedruckten Übersicht. Die Fonts sind für alle Drucker geeignet. 14 Disks + gedruckter Katalog. Für: Cypress, Papyrus, Tempus Word, Script 1-4, Signum!2 oder Signum!3.

Signum Utility-Pack 39,–
11 Disks mit 200 Fonts (wahlweise für Laser, 24-Nadler oder 9-Nadler, bitte gewünschtes angeben), sowie vielen Utilities und schönen Grafiken zu Signum/Script. Inklusive Fontkatalog.

Gesetzestexte 12,–
Das HGB, BGB und StGB als ASCII-Texte auf Disk. 3 Disks.

Druck-Utilities 24,–
8 Disks für die täglichen Druckjobs (Formulare ausfüllen, Poster drucken, perfekte Etiketten drucken...).

Falcon Pack 1-4 je 39,–
Je 8 HD-Disketten mit einer interessanten Softwaresammlung von speziell Falcon-tauglichen Programmen wie Harddisk-Rekorder, Demos, Sounds, Musik & Grafik. Alle 4 Pakete zusammen für nur 99,–

CPX-Module 9,–
Eine Sammlung an interessanten & nützlichen CPX-Modulen auf 2 Disks.

Packer 9,–
2 Disketten mit allen wichtigen Packern.

Denkspiele 19,–
5 Disketten mit den besten und kniffligsten Denkspielen.

Finance Privat 19,–
5 Disketten mit Software, die Ihnen ermöglicht, Ihre privaten Finanzen zu kontrollieren und zu planen.

Finance Business 24,–
Das Finanz-Softwarepaket für den Geschäftsmann mit Software für Buchhaltung, Börsenspekulationen etc. 6 Disks.

Bildschirmschoner .. 24,–
6 Disks mit tollen Bildschirmschonern, zusätzlichen Modulen mit Sound & Grafik-Animationen.

Heim & Hobby 29,–
Programme, die man für Heim und Hobby braucht: Gartenplaner, Rezepte, Umwelt-Info's und vieles mehr.

Spaß & Fun 24,–
6 Disketten voller Programme, die einfach nur Spaß machen

Lern-Software 34.-
Vokabel lernen, Gedächtnistraining, Führerschein, Stundenplanung, Mathe-Trainer u.v.m. auf 9 Disketten

neu

Chemie-Software 19.-
Für den Chemiker: Chem. Berechnungen, Molekül-Berechnungen und Darstellung, Simulationen, Laborhilfen, Informationssysteme etc. auf 5 Disks

Chaos-Paket 34.-
Mathematisches Chaos auf 9 Disks: Fraktele, Juliamengen, Apfelmännchen etc. in allen Varianten.

TrueType

TrueType Font Paket I 39,–
200 TrueType-Fonts zur Verwendung mit NVDI 3 oder Speedo 5

TrueType Paket II 39,–
Weitere TrueType-Fonts zur Verwendung mit NVDI 3 und Speedo 5

TrueType Paket III 39,–
Noch mehr TrueType-Fonts zur Verwendung mit NVDI 3 und Speedo 5

TrueType-Mega-Pack 89,–
Alle drei Pakete komplett zum absoluten Hammerpreis!



Softwareservice Seidel
Hafenstr. 16
24226 Heikendorf
Tel: (0431) 56 37 62
Fax: (0431) 24 52 30
BTX: Seidel#

Versandkosten: Vorkasse (BAR.Scheck): 6 – DM – Nachnahme: 10 – DM: Ausland: (nur EC-Scheck) 15.-

OVERLAY II
Multimedia total

Multimedia – Schlagwort einer nach boomenden Märkten gierenden Computerindustrie - präsentiert sich derzeit als lohnendes Gebiet für interessierte Atari-User: Neuerscheinungen wie Apex-Media, DA's 3D-System und nicht zuletzt Overlay II als Präsentationssoftware sind angetreten, der etwas angegrauten TOS-Reihe neue Welten zu erschließen...

Konzeption

Gleich zu Anfang sei gesagt, daß Overlay auf allen ATARI Rechnern ab 1 Mb RAM-Speicher läuft.

Als Multimedia-Programm bietet Overlay II dem Anwender die Möglichkeit, Texte, Grafiken, Töne und - über eine Erweiterung - Animationen zusammenzustellen.

Anwendungsgebiete sind Präsentationen oder Werbung; aber auch der Geldautomat um die Ecke ist an sich schon ein Multimedia-System. Um diesen Aufgabenstellungen möglichst komfortabel gerecht zu werden, arbeitet das Programm sehr objektorientiert.

Jede Overlay-Anwendung besteht so aus nahezu beliebig vielen Seiten, die Grafikobjekte enthalten, welche dann noch über verschiedene Module weiter beeinflußt werden können.

Erste Eindrücke

Das gelieferte „3-in-1"-Paket enthält Handbuch, drei Disketten für das Overlay-Programm und Beispielsdaten, eine für das „Hyperdmedia"-Modul (dazu später) sowie eine weitere Disk für den FLI/FLC-Animationsplayer. Das Handbuch ist locker und gut verständlich geschrieben, auch wenn zu einigen Funktionen detailiertere Informationen wünschenswert wären - manchmal folgt anstatt einer Erklärung nur der Hinweis, einfach drauflos zu probieren... Die Installation gestaltet sich trotz eines mitgelieferten „Install"-Programmes problematisch, da das Einrichtungsprogramm bei der Registrierung des Käufers einen Fehler aufweist: So konnte ich einmal den Schlüsselcode nicht eingeben, ein anderes Mal waren nur vier Ziffern für die Eingabe der Seriennummer im Dialogfeld vorgesehen - obwohl diese Zahl auf allen Disketten klar und deutlich fünf Stellen umfaßte! Ist die Einrichtungsprozedur dann irgendwann doch einmal überstanden, läßt sich das Programm ohne weiteren Kopierschutz problemlos von Festplatte oder Diskette starten. Overlay II ist betriebssystemkonform programmiert und arbeitet deshalb in nahezu allen Auflösungen - ausgenommen sind High- und



True-Color Modi. Bei mir verrichtet Overlay auf einem mit 16MHz getakteten Falcon 030 mit 4 MByte Hauptspeicher und Harddisk seinen Dienst.

Das Programm unterstützt generell Speedo-Vektorschriften, hat aber anscheinend mit NVDI 2.5/3.0 Probleme bei der Bildsynchronisation - so stimmt das Timing bei einigen Effekten nicht mehr, gescrollte Objekte ruckeln.

Der erste Programmstart

Auf einem schwarzen Bildschirm ohne die übliche Menüleiste präsentiert sich ein Dialog, der die Overlay-Menüzeile enthält und als Schnittstelle zwischen Benutzer und den einzelnen Programmteilen dient. Schließlich das Starten der mitgelieferten Demo-Animationen, ein erster Eindruck von der Leistungsfähigkeit der Software:

Mit Overlay II scheinen absolut professionelle Präsentationen Realität werden zu können.

Anwendung

Das Erstellen von Animationen geht völlig logisch und schnell von der Hand - so man das (mir zunächst etwas eigenwillig erscheinende) Konzept einmal durchschaut hat: Wie zuvor schon erwähnt, arbeitet Overlay II seitenorientiert. Eine Animation besteht somit aus praktisch beliebig vielen Seiten („Frames"). Im unteren Teil des Hauptdialoges können auf einfachste Weise Seiten in die Animation eingefügt oder aus ihr entfernt werden, der Inhalt eines Bildes gelöscht oder ein Frame zur Bearbeitung ausgewählt werden. Über das „Effekte"-Modul kann nun noch jeder Seite einer von zahlreichen Überblendeffekten zugeordnet werden, die von einfachen Farbübergängen bis hin zu beeindruckenden Wischeffekten reichen.

Die schönsten Überblendeffekte nützen allerdings nichts, wenn die Frames nichts zum Überblenden bieten - wir sind bei der grafischen Gestaltung einer Seite angelangt: Jede Seite besteht aus Grafikobjekten, die frei auf ihr plaziert werden können. Diese Objekte werden mit den unterschiedlichen Modulen erzeugt - so können im „Bilder"-Modul Bilder der verschiedensten

Bildformate, darunter auch MS-DOS-kompatible, eingelesen werden.

Dabei kann die Farbpalette des geladenen Bildes entweder übernommen oder aber das Bild an die vorhandene Bildschirmfarben angepaßt (gedithert) werden. Texte werden logischerweise mit dem „Text"-Modul erstellt, wofür GDOS-Zeichensätze oder Fonts im Overlay-eigenen Format, das auch mehrfarbige Zeichen erlaubt, verwendet werden können. Da auch Texte in Overlay II als Grafikobjekte behandelt werden, können sie später allerdings nicht mehr ohne größeren Aufwand bzw. Neuerstellung geändert werden.

Neben diesen Modulen zur Erzeugung von Bildobjekten sind auch noch zahlreiche andere Module eingebaut, mit denen vorhandene Objekte manipuliert werden können: So können Stanz-, Schatten- oder Umrandungseffekte - vorzugsweise im Zusammenhang mit Texten - erzeugt, Objekte frei auf dem Bildschirm bewegt - wichtig z.B. für Scrolltexte -, oder die Farben der Bildschirmseite verändert werden; auch an eine Anti-Aliasing-Funktion wurde gedacht.

Außer Grafik und Text vereinigt Multimedia aber auch den Audio-Bereich in sich - eine Forderung, der Overlay II dadurch Rechnung trägt, daß den Frames auf Rechnern mit DMA-Sound (also STE, TT und Falcon) beliebige Samples zugeordnet werden können.

Erfreulich auch, daß sich der zeitliche Ablauf einer Animation bis auf die Hundertstelsekunde genau steuern läßt. Externe Synchronisationsverfahren wie SMPTE oder MTC werden allerdings nicht unterstützt.

Overlay II bietet also durchaus ausreichende Möglichkeiten für professionelle Präsentationen - durch das einache, gut durchdachte Konzept, sehr anwendungsbezogene Funktionen und eine hohe Beutzerfreundlichkeit sind dem Anwender wirklich nur durch die eigene Kreativität Grenzen gesetzt.

Nicht in diesen Test einbeziehen konnte ich leider die Video-Einbindung mittels Genlock-Interface, da ich nicht in Besitz der dazu nötigen Ausrüstung bin - kann mir mit solchen Mitteln allerdings ungeahnte kreative Exzesse vorstellen.

Hypermedia

Auch ein Schlagwort, unter dem sich jeder ein bißchen was vorstellen kann, niemand aber so genau weiß, was denn nun wirklich darunter zu verstehen ist. In Overlay II wird dieser Begriff für Objekte „entlehnt“, die angeklickt werden können und dann zu einer frei definierbaren Seite führen. Bei computergestützter Lernsoftware sieht dies dann so aus, daß der Benutzer zu (Lern-) Inhalten, die ihm noch fremd sind, per Klick nähere Informationen erhalten kann.

Es sei hier mit einem weiteren schwammigen Schlagwort - **„Interaktivität“** - um sich geworfen; genau für diese nämlich sind Hypermedia-Objekte zuständig. In Overlay II kann über das - separat erhältliche - Hypermedia-Modul jedes beliebige Objekt zum Hyperobjekt „veredelt“ werden. Dann können im entsprechenden Moduldialog die Zielseite, ein evt. abzuspielender Sound, eine evt. Zeitverzögerung, nach der ein vorherbestimmtes Hyperobjekt vom Programm selbständig ausgelöst wird, sowie optionale Gerätetreiber wie Touchscreen-Unterstützung usw. eingestellt werden.

Kritikpunkte

Kommen wir zu einigen kritischen Anmerkungen, die allerdings meist eher auf eine Erweiterung des Funktionsumfanges als auf Kritik an den vorhandenen Möglichkeiten abzielen werden:

Zunächst wären „echte“ Textobjekte wünschenswert, die ähnlich einer Textverarbeitung editierbar sind und außerdem die Möglichkeit von wählbaren Textattributen bieten — auch und vor allem die Deklaration als Hyperobjekt. Interessant wäre auch eine Art Hilfslinien-Modul, mit dem Objekte genau plaziert werden können. Desweiteren sollte das Handling der verschiedenen Objektpaletten noch verbessert werden, z.B. über eine Speicher-/Ladefunktion.

Und: Bitte das Clipboard unterstützen! So würde sich auch gleich ein anderer Kritikpunkt in Wohlgefallen auflösen, da dann Seiten frei verschoben und kopiert werden könnten.

In diesem Zusammenhang wäre auch eine Art „Storyboard“ denkbar, mit dem die Abfolge der Seiten frei gestaltet werden könnte.

Zusätzlich würde ich als Musikfan und Falcon-Besitzer es begrüßen, wenn komplette Samples direkt von der Festplatte (bzw. CD) gespielt und somit ganze Songs eingebunden werden könnten.

Hier wären durchaus Videoclip-Produktionen denkbar, mit der Unterstützung einer externen Zeitsteuerung - vorzugsweise natürlich SMPTE - ohne Zweifel auch professionelle!

Ein weiterer Punkt, der derzeit noch die Profitauglichkeit des Systems beeinträchtigt, ist die fehlende True-Color Einbindung. Diese sollte wenigstens „irgendwie“ zur Verfügung gestellt werden, auch wenn palettenorientierte Effekte dann gesperrt werden müßten.

Auch eindeutig in Richtung High-End-Anwendungsbereich geht die Forderung, frameübergreifende Aktionen zu erlauben, z.B. das Abspielen eines Filmes oder eines Songs von CD/Festplatte parallel zur „normalen“ Animation mit bewegten Objekten und Überblendeffekten. Auf hochgerüsteten Rechnern wie Medusa oder Eagle müßte dies eigentlich technisch möglich sein, im Notfall dann eben über eine externe MPEG-Karte.

Module

Wie schon etliche Male zuvor erwähnt, ist Overlay ein System, das sich aus vielen Modulen zusammensetzt. Neben den internen, in diesem Test beschriebenen Modulen, besteht zusätzlich die Möglichkeit, für jede Seite ein externes Modul einzubinden. Angekündigt und zum Teil auch schon verfügbar sind zum Beispiel ein FLI/FLC-Player, ein MPEG-Modul mit DSP-Unterstützung für den Falcon (ohne Zusatzhardware!!!), eine Infrarot Fernsteuerung u.v.m.

Fazit

Was mich an Overlay II am meisten beeindruckt hat, ist seine absolut praxisbezogene, intelligente, nicht windowsgeschädigte Handhabung:

Als Student der Medieninformatik komme ich zwangsläufig in den zweifelhaften Genuß diverser Windows-Produkte - allerdings weniger Präsentations- als Autorensysteme - was schon zahlreiche Aggressionsentladungen, Mordgelüste bestimmten Geräten gegenüber und sonstige schämenswerte Reaktionen meinerseits zur Folge hatte: Mal stimmte die Farbpalette nicht, andere Bilder wurden bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt oder erst gar nicht angezeigt...

All dies erledigt der Atari-Anwender mit einem glücklichen Grinsen und zwei, drei Klicken: Das Grafikobjekt ist da, wo es sein sollte und wie es dort sein sollte; die eingefügte Seite enthält den Inhalt der vorherigen - und kann, wenn dies einmal nicht sinnvoll sein sollte, per einfachen Mausklick geleert werden.

Das wirklich durchdachte Grundkonzept fügt sich nahtlos in den positiven Eindruck ein - kurzum, es ist eine wahre Freude, mit „mitdenkenden“ Programmen wie Overlay II zu arbeiten!

S. Grimm

Preise:

Overlay II:	*199,-*
Hypermedia-Modul:	*99,-*
FLI/FLC-Player:	*79,-*
MPEG.Player (nur F030):	*79,-*
IR-Modul:	*199,-*
3-in-1-Pack:	*299,-*
(Overlay II, Hypermediamodul, FLI/FLC-Player)	

Hersteller:
OverScan
Ing. Büro Patrick Jerchel
Elbestraße 28-29
12045 Berlin
Tel.: (030) 623 82 92

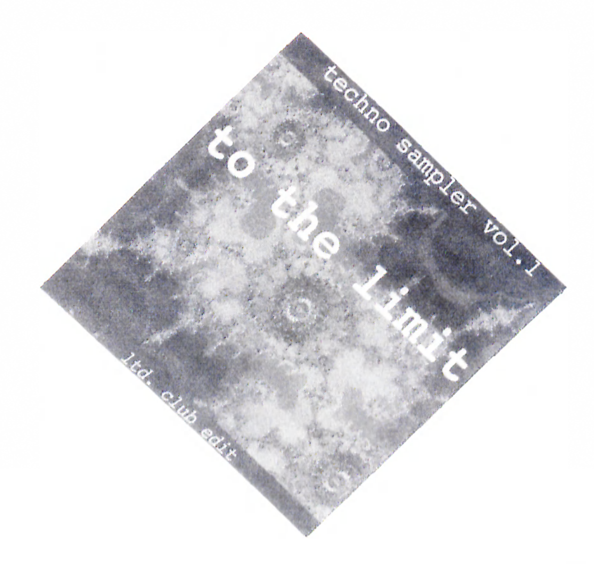
Bei eventuellen Fragen können Sie sich gerne an den Autor wenden:
e-mail: grimm@alpha.fh-furtwangen.de
Für „Normalsterbliche“ derzeit:
Stefan Grimm
Großhausberg 9-5-9
78120 Furtwangen

Nachtrag

Das angekündigte IR-Modul ist inzwischen lieferbar.

Mit Hilfe dieses Gerätes ist der Computer in die Lage, die Fernbedienung Ihres Videorecorders zu erlernen, um daraufhin softwaregesteuerte Kommandos an das Abspielgerät zu senden.

Gegebenenfalls wird es in einer der nächsten Ausgaben einen Nachtrag über diesen Hardware-Zusatz geben.



MultiMedia

Mit der Kreation dieses Schlagwortes wurde ein Milliarden-Dollar-Markt eröffnet.
Aber was bedeutet Multimedia eigentlich?
In wieweit wurde Multimedia verwirklich?

Neulich, in der Beilage eines bekannten, überregionalen Nachrichtenmagazins:

"Wer richtig durchstarten will, braucht vor allem eins: Power...", wirbt eine große Computer-Discountkette und bietet auf Seite zwei ein "Multimedia Notebook" an.

Mord in den Vereinigten Staaten:

Ein bekannter Football-, Film- und Medienstar bringt seine Ex-Frau (angeblich) samt Liebhaber "um die Ecke" kurze Zeit später kann Otto-Möchtegern-Killer die Tat auf dem heimischen PC mittels CD-ROM "nachspielen".

Anzeige in einer "Multimedia"-Fachzeitschrift:

"Erotik-CD – Das sind wir! 'WINjoy' – The Art of Erotainment"; auch Beate Uhse setzt für ihre Produkte mangels sonstiger, umsatzträchtiger Marktsegmente voll auf die "Silberlinge" – und damit auf (zumindest finanziell) potente Computerfreaks.

Multimedia:

Virtuelle Realität für den ultimativen Nervenkitzel, nachdem Reality-TV "versagt" hat? Puff-Emulatoren als Aushängeschild einer kleinen technischen Revolution? Oder vielleicht doch nur viel Lärm um gar nichts?

Ist die Compact-Disc das zukünftige Computer-Medium schlechthin – oder lediglich sinnentleertes, garantiert Werte-freies Identifikationskonsumgut einer verbrauchsgeilen Gesellschaft, die außer dem "Ich-Ideal" keine Orientierung mehr findet?

Ist unsere Gesellschaft, sind wir alle "multimedial": auf jeden Fall schön verpackt - aber mit welchem Inhalt?

Was ist Multimedia?

Bevor dieser Bericht diese Frage nicht im Entferntesten oder gar endgültig beantworten kann, will ich die multimediale Plattform, um die es hier gehen soll, erläutern.

"Multimedia" ist in diesem Artikel als die Verknüpfung der "klassisch-analogen" Medien Grafik, Musik und Text zu einer Art (mehr oder minder) "informativem Entertainment" definiert. Solche Infotainment-Titel werden heutzutage zu 99 Prozent auf CD-ROM, dem idealen Datenträger für massenkompatibles Multimedia, ausgeliefert.

Es gibt natürlich viele nützliche, anwendungsbezogene Software, z.B. Computer Based Training oder Nachschlagewerke auf CD-ROM, die dem Wißbegierigen das Blättern in mehrbändigen, regalfüllenden Wälzern ersparen.

Solche Anwendungen schließe ich hier aber ausdrücklich aus; Ziel dieser Betrachtung ist einzig und allein der unterhaltende Infotainment-Sektor.

Die Softwareproduzenten haben also 650MByte Speicher und freie Hand, neue Welten zu kreieren, in die nie ein Mensch zuvor vorgedrungen ist!

Aber in welche Welten?

Tatsache ist, daß die Erotikindustrie (wieder einmal) Vorreiter für das neue Medium spielt, betrachtet man die Anzeigen in auch halbwegs seriösen Fachzeitschriften. Sicherlich kein Grund, den moralischen Tod unserer Gesellschaft zu betrauern; aber es möge dennoch die Frage erlaubt sein, was "interaktiver" Computersex einem stinknormalem Erotikfilm, geschweige denn "richtig interaktiven", zwischenmenschlichen Beziehungen, voraus hat?

Zugegeben, es gibt nicht nur zensurwürdige Infotainment-Software - dennoch sei allgemein die Frage nach der wirklichen Innovation in aktuellen Multimedia-Titeln gestellt:

Was gibt's Neues im Westen?

Prince, neudeutsch auch "Symbol" genannt, zum Beispiel:

Er nutzt den Computer als "Interactive"-Spielplatz seiner Kreativität. Dennoch sprengt sein Werk das vorgegebene Korsett nicht: Der Konsument darf ab und zu klicken, worauf der Computer anstatt Song Nummero eins samt zugehöriger Animation die zweite multimediale Sequenz abfährt. Richtig intellektuell, nicht wahr?

Die "Monty Pythons" zum Beispiel:

Anstatt den stilgerechten Mausgebrauch zu pflegen, ist im MM-Programm der englischen Komikertruppe das geliebte Klicken regelrecht verboten: "Hat dir jemand erlaubt, hier anzuklicken? Wer hat dir überhaupt gesagt, du dürftest hier klicken?" Auch ein Weg, allgemeine Trends zu revolutionieren: Sich gängigen Klick-Konventionen zu widersetzen, das Medium mit Sinnlosigkeiten vollkleistern.

Der Weg der Monty Pythons eben. Eingefleischte Fans werden begeistert sein. Der Rest...? Sinnlos!

Es steht außer Zweifel, daß solche CD-ROMs außergewöhnlich aufregend gestaltet sind:

Der Konsument startet das Programm und bekommt den Mund vor lauter Staunen so schnell nicht wieder zu.

Die Verpackung ist also in den meisten Fällen wunderbar gelungen.

Nur: Die inhaltliche Konzeption aktueller Titel ist leider weniger innovativ neu, sondern eher interaktiv aufgepeppt, aber althergebracht: Aus Videoclips werden interaktive Videoclips; Lexika mutieren zu interaktiven Lexika; interaktive, rechnergestützte "Lehrer" sollen den Lehrer aus Fleisch und Blut ersetzen.

Die "Erfindung" der Erzählung in grauer Vorzeit hingegen bescherte der Menschheit eine wirklich revolutionäre

Neuerung:

Das Kommunikationsmittel der Menschen schlechthin, die Sprache, wurde zum Übermittler antiker Tragödien, mittelalterlichen Heldenepen, neuzeitlicher Sinnsuche und düsterer Utopien, die uns durch Schriftrollen, Bücher und sonstige analoge Medien bis heute zugänglich sind. Der Film, Theater- und sonstige Aufführungen wiederum erweiterten die Ausdrucksformen einer solchen Erzählung, indem sie den Dialogen eine - mehr oder minder - mächtige Bildwelt entgegensetzen - erwähnenswert sind stilbildende Werke wie "Citizen Kane".

Musik, andererseits, erweiterte die Kommunikationsmöglichkeiten, indem sie die Sprache mit Folgen von komplexen Schwingungen kombiniert, die Stimmungen, Gefühle, Konflikte, Spannungen und vieles mehr zum Ausdruck bringen. Ganze Generationen defi-nier(t)en sich durch ihre Musik: In den Straßen von "San Fransisco" meinen Freaks bis heute, Hippies herumgeistern zu hören; Tekkno empfinden nur wenige, vornehmlich der jüngeren Generation zuzuordnende Menschen noch als "Musik"...

Interaktion an sich, als das wirklich Neue an Multimedia, ist aber noch kein inhaltlicher, sondern eher ein formaler Fortschritt, der mit Inhalten gefüllt werden muß, um die Bandbreite menschlicher Empfindungswelten erweitern zu können.

Wie langweilig wären Filme, würden sie nur einen Erzähler in einer einzigen Kameraeinstellung präsentieren, der aus einem Buch vorliest?

Was fehlt, sind die wirklich neuen Konzepte, die den Betrachter aus der Rolle des nahezu passiven Konsumenten schrecken, ihn wieder zu eigenständigem Mit-Denken animieren:

Die Möglichkeiten, die Computersysteme bieten, dem Kommunikationsmedium Sprache – egal, ob in gesprochener oder geschriebener oder visualisierter Form – einzuverleiben; das wäre das Rezept, um zu realisieren, was Generationen von Autoren zuvor auch getan haben: Ihre Träume, Visionen, ihr Leiden unter den gegebenen (gesellschaftlichen) Konventionen auf eine ganz spezielle und einmalige Art und Weise zu artikulieren.

Wo sich stilbildende Schriftsteller früher allein über die Sprache von ein-

gefahrenen Denkstrukturen lösten, können sich heute ambitionierte Autoren bereits über die Nutzung der neuen Medien vom Stil früherer Schriftsteller-Generationen deutlich abheben - Literaturpapst Marcel Reich-Ranicki wäre zwar empört und würde den Untergang der "wahren" Kultur prophezeien, seine zukünftigen Nachfolger aber die gleichen Werke garantiert als Klassiker feiern. Es war schon immer so, daß die Propheten in ihrem eigenen Zeitalter nichts galten...

Voilà - und schon sind wir wieder bei der Generationsfrage:

Multimedia repräsentiert einerseits die heutige Jugendkultur, indem es deren Leitbilder - Videoclips, Filme und Computerspiele - mit entsprechendem inhaltlichen Gehalt imitiert. Die "Generation X" definiert sich eben - überspitzt und verallgemeinert dargestellt - über eine bewußte, quasi als Verteidungswaffe eingesetzte Konsumhaltung und eine Inhaltslosigkeit, die die Orientierungslosigkeit einer immer weniger durchschaubaren, voll technisierten Welt, die wohl jeder von uns manchmal empfindet, widerspiegelt.

Wenn eine Generation allerdings die Inhaltsleere zum Stilprinzip erhebt, die Werte-losigkeit zum Wert an sich wird; darf man dann den Produkten, die Ausdruck dieser Lebenseinstellung sind, Wertlosigkeit unterstellen?

Andererseits bietet Multimedia auch alle Möglichkeiten, selbst eine Jugendkultur nach der "Generation X", basierend auf dieser, zu begründen.

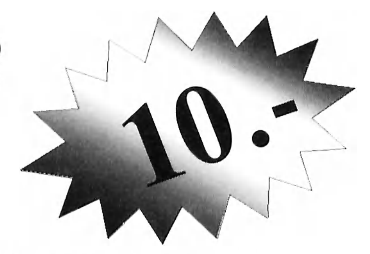
Im Westen nichts Neues? Warten wir's ab – Die nächste Buchmesse kommt bestimmt!

S. Grimm

Quellen:

"FOCUS", 42/94
"Der Spiegel", 38/94
"Der Spiegel", 43/94
"Screen Multimedia", 10/94

Spezial-Disk 3



Die Beste!

Freedom

Die Software rüstet sich fürs Multitasking. Dialoge werden ins Fenster gepackt, Protokolle der verschiedensten Art werden unterstützt. Übrig bleiben letzlich nur noch zwei Relikte aus der Singel-Zeit: Der Fileselektor und die Alertbox. Bisher gab es keine Rettung vor diesen Systemblockierern, doch damit ist jetzt Schluß: Freedom™ ist da!!!!

Apple-Quicktime-Player (ST/FALCON)

Ein einfacher QuickTime-Player für den Atari (Mono, 16 oder 256 Farben). Für alle die, die sich über die große Sammlung im PC/Mac Bereich geärgert haben. Bislang nur für CVID 24 Bit und noch ohne Ton. Aber immerhin ein Anfang. Version: 0.92 Verdopplung des Bildes nun möglich!

AVI-Player (ST/FALCON)

Ein einfacher AVI-Player für den Atari (Mono, 16 oder 256 Farben). Für alle die, die sich über die große Sammlung im PC Bereich geärgert haben. Bislang nur für CRAM8, CRAM16 und umkomprimiert,RLE8,RLE4 (ungetestet) und CVID. Version: 0.95 Neue Komprimierverfahren, mehr Movies!

Kreuzworträtsel (ST/FALCON/TT)

Dieses Programm dient zur Erstellung und zum Lösen von Kreuzworträtseln. Daher kann man auch grundsätzlich 2 verschiedene Modi unterscheiden:

1. Entwurfsmodus

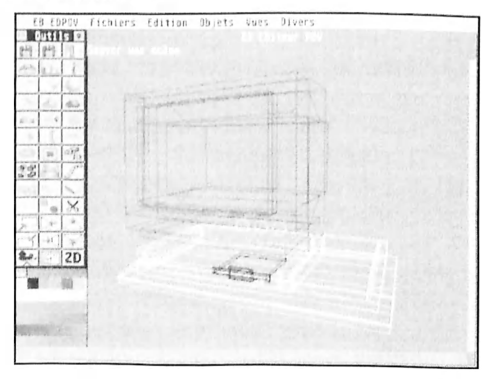
Dieser Modus ermöglicht es Ihnen, Ihr eigenes Kreuzworträtsel zu entwerfen. Hierzu müssen Sie die Feldgrößen, Anzahl der Wörter und einige andere Kleinigkeiten eingeben. Schließlich geben Sie nur noch ein, welche Wörter in Ihrem Kreuzworträtsel zu lösen sind und der gute, alte ATARI entwirft Ihnen ein schönes Kreuzworträtsel.

2. Das Lösen von Kreuzworträtseln.

Durch Anklicken einzelner Felder erhalten Sie die Möglichkeit, diese zu beschreiben.

EB-ED POV(ST/FALCON/TT)

POV ist ein fantastischer Raytracer mit hervorragenden Grafikqualitäten und als einziger Raytracer wird er derzeit auf allen gängigen Systemen weiterentwickelt. **DAS MANKO**: POV arbeitet mit einer Programmiersprache, die nur wenig anschaulich ist und viel Vorstellungskraft erfordert. **DIE RETTUNG**: Aus Frankreich kommt EB-ED POV, ein Objekteditor für POV, mit Hilfe dessen Sie endlich mittels einer grafischen Oberfläche Ihrer Fantasie freien Lauf lassen können.



Kong (ST/FALCON)

Kong ist eines herrliches Remake des Spielhallenklassikers "Donkey Kong". Hierbei haben die Programmierer großen Wert darauf gelegt, daß dieser Clone in vielen Details (auch in Punkto pixelige Grafik) seinem Vorbild entspricht. Ein hervorragender Spielespaß für Donkey-Kong-Fans.

Portfolio-Software

AR-Link

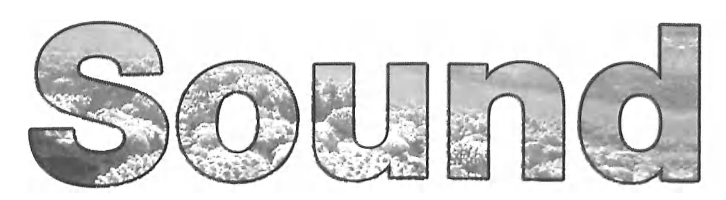
Eine Kombi-Software (Pofo & PC) für den Datenaustausch zwischen Portfolio und PC. Anbei eine Anleitung für die Erstellung des Kabels.

Utilities

Hier finden Sie einige nützliche Utilities in Bezug auf Alarm-, Tastaturklick- und Uhrzeitfunktionen des Portfolio.

Portfolio-Demo

Demoprogramm für PCs: Mit Bildern und Da-





Heutzutage verfügen schon viele Amateur-Musiker über mehrere Synthesizer, Keyboards usw. Doch mit der steigenden Anzahl an Instrumenten, steigt auch die Anzahl der zu verwaltenden Klänge um ein Vielfaches. Der Sound Diver hilft hierbei die Ordnung zu

Wie alles anfing

Als 1983 mit dem DX7 die Lawine der bezahlbaren digitalen Synthesizer losgetreten wurde, verschwanden auch die Bedienungsoberflächen, die für jeden veränderbaren Klangparameter einen eigenen Schalter oder Drehregler zur Verfügung stellten. Die nun eingeführte Menueoberfläche mit einem Edit-Schalterund einem Dataentry-Regler schreckte nicht Wenige von einer Editierung der Klangprogramme ab, deren Parameteranzahl auch gestiegen war. Dies rief Drittanbieter auf den Plan, die Klänge zu programmieren, die der Benutzer nun nicht mehr selbst erstellen konnte/wollte und sie ihm zu verkaufen.

Der Sounddiver

Die Firma EMAGIC mit ihrem Soundsurfer bietet nun das passende Wellenbrett, um in dieser Flut von Sounds, die sich bei den meisten Keyboardern über die Jahre angesammelt haben, nicht unterzugehen. Für die Musiker, die in ihrem Gerät doch nicht nur einen Presetsound-Generator sehen, gibt es mit dem SOUNDDIVER das richtige Werkzeug, um in die tieferen Geheimnisse diverser MIDI-Geräte 'einzutauchen'. Der SURFER ist komplett im DIVER enthalten, somit gilt alles, was hier über Klangverwaltung geschrieben wird auch für den SURFER.

Installation

Bei der Installation des Divers auf eine Festplatte wird eine Autorisation von der ersten Diskette auf die Harddisk geschrieben. Dies erfolgt mit einem Install-Programm und ist jederzeit rückgängig zu machen. Wird diese Autorisation zerstört (versehentliches Formatieren etc.), startet das Programm nur noch, wenn die Originaldiskette im Laufwerk ist.

Aufbau

Der Diver verwaltet sogenannte Module (eins davon das 'Unimodul'), die speziell einen Synthesizertyp repräsentieren, und die Adaptionen des Unimoduls, die auch vom User selbst programmiert werden können. Insgesamt werden über 170 MIDI-Geräte (nicht nur Synthesizer) unterstützt.

Die Bedienung des DIVERS ist an den LOGIC-Sequenzer aus gleichem Hause angepaßt, so daß hier zum Beispiel auch verschiedene Fensterkonfigurationen über den Zahlenblock abrufbar sind, Fensterinhalte gezoomt werden können und die jeweiligen Fenster ihre eigenen, jeweils relevanten Flip-Menues haben. Genauso werden die auch aus Textverarbeitungen bekannten 'Cut,Copy & Paste'-Befehle benutzt. Das 'Linken' von Fensterinhalten über das in jedem Fenster vorhandene Kettensymbol ist ebenfalls aus dem LOGIC bekannt. Hat man z.B. einen Editor, einen Memorymanager und das Setup (Erläuterung s.u.) geöffnet, und den Link aktiviert, bewirkt die Auswahl eines anderen Geräts im Setup, das die anderen Fenster aktualisiert werden, so daß nun der Memory-Manager und ein Editor des neuen Geräts in den Fenstern erscheinen. Andauerndes Fensteröffnen und -schließen entfällt.

Nach dem Start werden angeschlossene Geräte über das SETUP in die Oberfläche des Divers entweder per Hand oder 'Scannen' eingebunden. Scannen hat den Vorteil, das der Diver selbständig den MIDI-Kanal, die ID und die Softwareversion des angeschlossenen Gerätes erkennt, z.B. stehen bei der Waldorf MicroWave in der OS-Version 2.0 mehr Funktionen zur Verfügung. Selbst angeschlossene MIDI-Patchbays werden erkannt. Diese Arbeit muß man sich nicht jedesmal machen, es lassen sich diverse 'Preferences', die die angemeldeten Geräte, deren Inhalt und die Fensterkonfigurationen enthalten, abspeichern, auch eine, die beim Start automatisch geladen wird.

Hüllkurven-Veränderungen

Arbeiten im Memory-Manager

Im SETUP erscheinen die gefundenen

Geräte nun als Icon (je nach Zoomstufe) und per Doppelklick darauf öffnen sich die jeweiligen 'MEMORY-MANAGER', die das Spiegelbild des Speichers ihres korrespondierenden Synths darstellen. Darin sind alle Einträge für Sounds, Multis Programmwechseltabellen etc. aufgeführt. Von hieraus lassen sich auch die Speicherinhalte der jeweiligen Geräte anfordern oder versenden. Der DIVER geht davon aus, das der Inhalt der Memory-Manager immer identisch mit dem wirklichen Speicherinhalt des MIDIgerätes ist, so werden jegliche Veränderungen (Umkopieren von Sounds usw.) sofort per MIDI gesendet, um den Synthy 'uptodate' zu halten. Klickt man einen Eintrag doppelt an, öffnet sich der passende

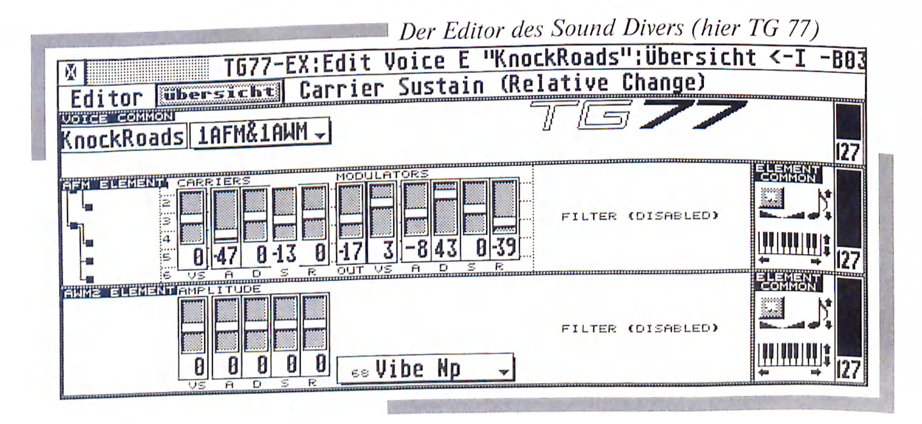
Editor

Wie dieser aussieht, hängt natürlich von dem angeschlossenen Klangerzeuger ab und was man editieren will. Ein Soundeditor erscheint anders, als ein Editor für Globaleinstellungen. Unter den Geräteeditoren gibt es aber immer gewisse Gemeinsamkeiten, z.B. die graphische Darstellung von Hüllkurven. Der Signalverlauf läßt sich immer von links nach rechts verfolgen. Die Editoren der speziellen Module sind umfangreicher, als die der Adaptionen (von denen manche auch noch ohne Editor auskommen müssen, z.B. TG500), bieten sie z.B. auch eine Übersicht, in der mit wenigen Bedienelementen komplexe Editiervorgänge vereinfacht werden.

Hilfe!!!

Der DIVER (und SURFER) beinhaltet ein Online-Hilfesystem, welches durch die Help-Taste aktiviert wird. Dies beschränkt sich nicht nur auf Funktionen des Programms, sondern in den einzelnen Modulen auch auf jeden Parameter. Sollte man also einmal nicht wissen, welche Auswirkungen ein bestimmter Parameter auf einen Klang hat, einfach selektieren, 'Help' drücken, und ein Hilfstext erscheint, der sogar den Blick in das Gerätemanual unnötig macht. Im Groben kann man sagen, das sich alles, was über MIDI in den einzelnen Geräten ansprechbar ist, mit dem DIVER den eigenen Bedürfnissen angepaßt werden und gespeichert werden kann.

Der Editor des Sound Divers (hier TG 77)



Die Klangverwaltung

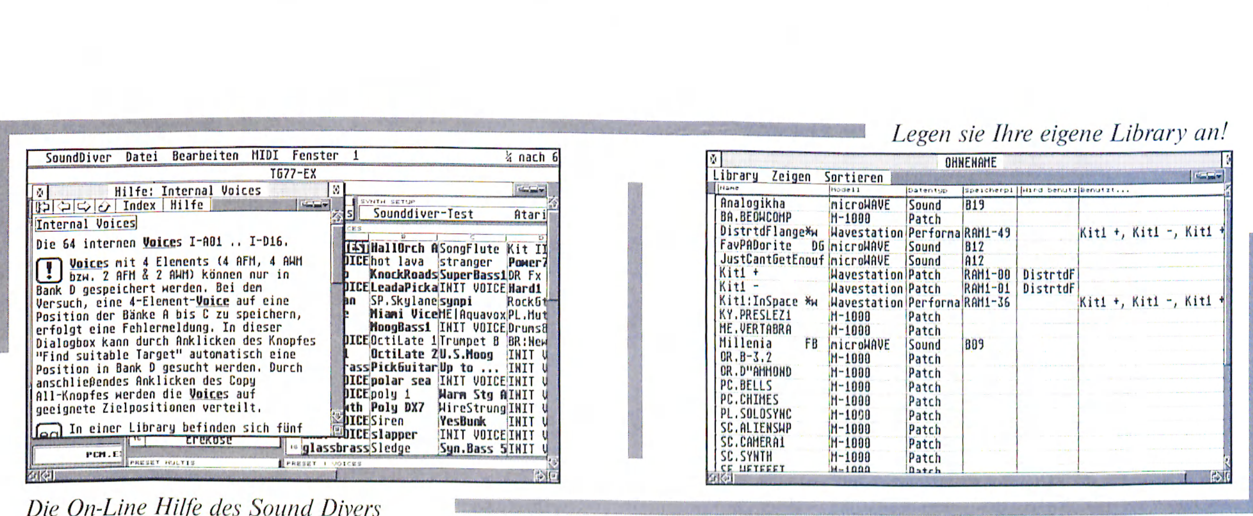
Der andere mächtige Teil des DIVERS ist die Klangverwaltung. Dies geschieht einmal gerätebezogen in den Memory-Managern, andererseits völlig unabhängig von Geräten oder Datentypen in den 'Libraries'. Hier erkennt der DIVER nicht nur sein eigenes Datenformat. Es können Libraries diverser anderer Editorprogramme und Bankloader importiert werden, sogar die Sysexdaten, die in MIDI-Files enthalten sind, werden erkannt. Jeder Eintrag eines beliebigen Managers kann durch einfache Mausbenutzung oder Tastenkommando selektiert und in eine Library kopiert werden, dabei prüft der DIVER die eingefügten Daten auf Doubletten. Da es dem DIVER herzlich egal ist, woher die Daten in einer Library kommen, könnte man sich eine Library nur aus Streicherklängen zusammenstellen, die von verschiedenen Synthesizern herrühren können. Mit 'Make Library' werden automatisch alle in diversen Memory Managern selektierte Einträge in eine Library kopiert. Zur Rekonstruktion braucht man nur die gesamte Library abzusenden. Da der DIVER sich in den Libraries nicht nur merkt, von welchem Synth welcher Klang ist, sondern auch an welcher Stelle er dort abgespeichert war, erhält man eine genaue Rekonstruktion des alten Zustands und kann sofort an älteren Projekten weiterarbeiten.

Neuere Synthesizer sind in der Lage in Multis bis zu 16 oder mehr Einzelklänge zu verwalten und gleichzeitig wiederzugeben, doch ist in diesen Multis nicht der Einzelklang selbst nochmal abgespeichert, sondern nur 'Zeiger' auf diese. Kopiert man ein Multi in eine Library, werden automatisch alle darin benutzten Einzelsounds mitkopiert, so daß beim Rücksenden in das Gerät auch wirklich die richtigen Klänge zur Verfügung stehen. Die Abhängigkeit von Einträgen ist im Memory Manager durch deren Fettdruck zu erkennen. Selbst wenn Einträge an andere Stellen kopiert werden, werden die Zeiger in Multis, die diese Einträge benutzen, aktualisiert.

Der DIVER warnt vor dem versehentlichen Überschreiben oder Löschen eines in einem Multi benutzten Klanges. Dies macht das komfortable Verwalten z.B. von Sounds der Korg Wavestation erst möglich.

In einer Library selbst stehen umfangreiche Such- und Sortierfunktionen zur Verfügung, die das Leben mit Tausenden von Sounds erleichtern. Man kann nach Datengleichheit oder -ähnlichkeit suchen lassen, das Gleiche gilt für Namen und alle Parameter, die der DIVER einem Eintrag zuordnet. Durch Selektion läßt sich das Suchgebiet ein- oder ausgrenzen. Durch Einfügen von 'Titeln' unterteilt man eine Library in Kapitel.

Die Einträge darin können nun unabhängig voneinander z.B. alphabetisch sortiert werden. Alle Sortier- und Suchfunktionen zerstören nie das Abhängigkeitsverhältnis einzelner Einträge untereinander, sollte es vorhanden sein. Weiß man wie ein gesuchter Klang heißt, braucht man nur bei getopptem Libraryfenster die Anfangsbuchstaben zu tippen, und der passende Eintrag wird selektiert. Die Anzahl der Libraries ist allein durch den zur Verfügung stehenden RAM begrenzt.


Legen sie Ihre eigene Library an!

Die On-Line Hilfe des Sound Divers

Autolink oder der Diver & die Außenwelt

Der DIVER läuft auf allen Atari-Rechnern (mind. 2MB empfohlen) und allen Be- triebsystemen (MultiTOS, Magi!C etc.) sowie den älteren MIDItaskingsystemen M.ROS und Softlink. Unter Magi!C gibt der DIVER die Klangnamen an einen vorher installierten LOGIC (Version 2.01 und höher) weiter, so daß nicht nur anonyme Programmnummern angewählt werden können, sondern die wirklichen Klangnamen. Desweiteren lassen sich im LOGIC Klangveränderungen, die im DIVER z.B. durch einen Fader gesteuert werden, aufzeichnen (für z.B. songabhängige Filtersweeps). Dies konnte ich auf meinem Falcon aufgrund des fehlenden Magi!C leider nicht testen (ASH: Wo bleibt's?).

Ein wichtiger Aspekt bei einer solchen komplexen Software ist der User-Support, der hier von Michael Haydn mit einer eigenen Mailbox (08121-49912) wirklich vorbildlich betrieben wird. Hier können die neusten Updates und Module gesaugt (auch die Autolinkfähigen LOGIC-Versionen), sowie Fragen und Anregungen verteilt werden. Die mir zur Verfügung stehende DIVER-Version aus der Box war vom 2. Januar 95, aktueller geht es kaum.

Fazit oder: Brauche ich das?

Jeder, der etwas Licht in seine Klangbibliothek bringen will und schon nicht mehr durch seine Sammlung diverser Soundbänke unterschiedlicher Formate durchsteigt, sei diese Software wärmstens ans Herz gelegt. Die Hemmschwelle zum Programmieren eigener Sounds ist durch die einheitliche Oberfläche in den einzelnen Modulen und den logischen Aufbau auf ein Maß abgesunken, das jeder endlich die Befriedigung erleben kann nicht nur eigene Songs, sondern diese auch mit eigenen Klängen zu machen.

Malte Krug

The Challenge:

ATARI TT, CaTTamaran, Medusa T40 vs. Apple Quadra 950

MagiCMac ist derzeit in aller Munde. Für all diejenigen, die ihren ATARI-Computer vollständig ausgereizt haben, scheint sich nun die Möglichkeit aufzutun, leistungsstarke TOS-Software auf innovativen und sehr leistungsfähigen Rechnern auszuführen.

Will man die Leistungen eines z.B. mit dem CaTTamaran beschleunigten TTs erreichen, bleiben Investitionen in Höhe mehrerer Tausend DM leider nicht aus.

In jüngster Zeit wurde durch die Computerfachpresse nicht zuletzt durch das Veröffentlichen unrealistischer Geschwindigkeitswerte der Eindruck suggeriert, daß MagiCMac die ultimative Lösung für **jedermann** sei.

Als eine objektive und gründlich recherchierende Redaktion sind wir solch leistungsstarken Produkten wie z.B. MagiCMac wohl gesonnen, doch die zuletzt veröffentlicheten Quick-Index-Werte veranlaßten uns zu genaueren Recherschen.

Schließlich mag MagicMac für einige Anwender tatsächlich eine hervorragende und preiswerte Lösung sein, aber ganz bestimmt nicht für alle.

Zur Erinnerung

Die veröffentlichten Benchmarks besagten folgendes:

MAC II fx(MC 68030, 40 MHz, FPU)
versus
TT (MC 68030, 32 MHz, FPU)

CPU Register pro Mac II: 435%

Da kann man nur den Kopf schütteln. Nun, ich möchte niemandem eine böse Absicht unterstellen, aber Unwissenheit muß man hier auf jeden Fall attestieren. Denn ein 40 MHz 68030 hat also 125% Prozessorleistung des TT.

Dazu addiert sich eventuell ein Geschwindigkeitsvorteil beim Speicherzugriff - ich setze jetzt einmal ein "ganz tolles Design" des Mac Systems, rein hypothetisch, voraus.

So würden sich Werte von 125% bis 150%, vielleicht auch 175 % ergeben. Aber alles was darüber hinausgeht ist nicht nachvollziehbar.

Fazit

Es ist somit Unsinn, denn bei CPU-Registerzugriffen kommt es nur auf den Prozessortyp und auf die Taktfrequenz an! Der fx erzielt niemals derartig hohe Werte, somit kann man den Quick-Index getrost vergessen.

Aufgrund der seltsamen Werte, wollte Alvar Freude nun eigene Werte ermitteln, um sich selbst ein Bild zu machen. Sicher ist sofort klar, daß diese Werte nicht stimmen können, aber eigene Werte sind natürlich nicht so einfach.

Mit einer Testroutine wurde MagiCMac auf einem Quadra 950 ausprobiert und es wurde die Leistung im Vergleich zu TT, CaTTamaran und der Medusa T040 gemessen.

Ein Quadra 950 ist ein mit 33 MHz getakteter Rechner mit XC68040 (den 68040er gibt's nur als Vorserienmodell mit X vorne dran). Das ist der schnellste normale Mac, also abgesehen von den PowerMacs (die mit 680x0er-Software sowieso nicht optimal schnell sind, da lediglich eine 68020 Simulation läuft!), dem 840av und den Servern.

Im Vergleich zur Medusa erschien der Quadra doch ziemlich langsam, trotz teurer NuBus-Grafikkarte (Miro Rainbow), und einer ET4000-Grafikkarte in der Medusa, die lediglich Bruchteile einer kostspieligen NuBus-Karte kostet. Das kam uns doch relativ merkwürdig vor, und so schrieb Alvar ein eigenes Testprogramm.

Vor den Messwerten einige Erläuterungen:

Um sicherzustellen, daß die Meßwerte (Zeiten) stimmen, wurde vorher sogar der 200Hz-Timer in allen Rechnern ausgemessen.

Da die Medusa und der Quadra den gleichen Prozessor und eine fast gleiche Taktfrequenz haben, ist ihre reine Prozessorleistung fast völlig gleich (da der Quadra 1 MHz mehr hat, dürfte er 3% schneller sein).

Interessant ist also der Speicherzugriff. Es wurden jeweils ca. 50 MB Daten im Speicher kopiert, gelesen bzw. geschrieben.

Dazu wurde der movem.l-Befehl in einer Schleife, die noch in den Prozessorcache paßt (damit nur der Speicherzugriff auf Daten zählt), mit möglichst vielen Registern ausgeführt. Beim Kopieren werden bei 7MB/sec gelesen und geschrieben. Auffällig ist, daß write per movem.l meist schneller ist. Das liegt daran, daß dort statt 52 Bytes 64 Bytes auf einen Schlag übertragen werden und daher der Overhead für die Befehlsinterpretierung nicht so groß ist. Der move16-Befehl geht nur auf dem 040er-Prozessor, daher keine Werte bei den TTs.

Die Daten werden "am Stück" gelesen bzw. geschrieben, in 1 MB-Blöcken. Daher wirkt hier der Burst-Modus im TT. Beim CaTTamaran-TT ist der

Burst-Mode abgestellt, daher sind dort die Speicherzugriffe bei kontinuierlichem Zugriff nicht viel schneller. Der Geschwindigkeitsvorteil der GE-Soft-RAM- Karte kommt erst bei nicht kontinuierlichem Zugriff zum Tragen (das Test-Programm wird noch erweitert).
Wenn man die Werte des Datendurchsatzes wissen will, muß man die Werte unter "Copy" verdoppeln. 100% bei move16 ist 100% des TT bei movem.l.
Alle Rechner liefen, sofern möglich, unter MagiC und Gemini. Preemptives Multitasking wurde ausgeschaltet, damit die Werte nicht verfälscht werden.
Beim Quadra haben wir sogar so lange gewartet, bis das Mac OS es nicht mehr für nötig hielt, noch auf die Platte zuzugreifen. MagiC läuft noch nicht auf der Medusa. Die lief unter dem neusten Medusa- TOS (modifiziertes 3.06er).

Filipe Martins

Rechner	Copy per movem.l	Read per movem.l	Write per movem.l	Copy per move16
TT, Cache an 4MB, Atari TT030	6.821 MB/sec 100 %	13.085 MB/sec 100 %	14.484 MB/sec 100 %	- -
TT, Cache an 32 MB, Ge Soft TT030	6.883 Mb/sec 100.9 %	13.119 Mb/sec 100.3 %	14.748 Mb/sec 101.8 %	- -
TT, CaTTamaran, 48 MHz 4 MB Atari TT Kein Burst Modus	7.034 MB/sec 103.1 %	13.911 MB/sec 106.3 %	14.659 MB/sec 101.2 %	- -
Quadra 950, 32 MB Cache aus	5.476 MB/sec 80.3 %	9.419 MB/sec 71.9 %	13.043 MB/sec 90.1 %	11.287 MB/sec 165.5 %
Quadra 950, 32 MB Cache ein	8.943 MB/sec 131.1 %	24.309 MB/sec 185.8 %	14.249 MB/sec 98.4 %	13.333 MB/sec 195.5 %
Medusa T40, 64 MB Cache aus	12.245 MB/sec 179.5 %	22.238 MB/sec 169.9 %	27.258 MB/sec 188.2 %	26.455 MB/sec 387.8 %
Medusa T40, 64 MB Cache an	16.983 MB/sec 248.9 %	51.125 MB/sec 390.7 %	30.231 MB/sec 208.7 %	31.949 MB/sec 468.4 %
Medusa T40, 64 MB Cache & Copy Back	17.648 MB/sec 258.7 %	51.125 MB/sec 390.7 %	34.906 MB/sec 241.0 %	32.051 MB/sec 469.9 %

(Diese Meßwerte wurden von Alvar Freude gemessen.)



Hilfe, mein Modem spricht

Von Carmen Lopez

Ein neues 28800 Bit/s Modem mit Voice-Funktion wird von TKR ab Mitte März angeboten.
Wir konnten ein Vorseriengerät testen. Nachdem die Kieler Firma TKR seit Mitte Januar mit dem TKR FastLine V.34 zu den wenigen Firmen gehört, die 28800er Modems mit Unterstützung der neuen ITU V.34 Norm tatsächlich ausliefert, hörten wir von Gerüchten über ein neues TKR-Modem. Auf Nachfrage erfuhren wir, daß in der Tat ab Mitte März die Auslieferung eines neuen Modems unter der Bezeichnung TKR TriStar geplant ist. Nach einigem Zögern war TKR bereit, uns das z.Zt. einzige verfügbare Vorserienmuster zum Test zu stellen.
Die Qual der NormV.terbo, V.FastClass, HST, oder ZyXEL-Mode, neue Normen für Datenübertragung oberhalb von 14400 Bit/s verunsichern die Benutzer von Modems nun seit über zwei Jahren. Das Problem, welches sich bei diesen Standards bisher immer stellte, war die Inkompatiblität der Normen untereinander. So war ZyXEL nur zu ZyXEL, US Robotics nur zu US Robotics und V.terbo nur zu anderen (AT&T) V.terbo Geräten kompatibel.
Mit V.FastClass brachte der Chipsatzhersteller Rockwell die erste Lösung für 28800 Bit/s Übertragungsgeschwindigkeit auf den Markt. Aber auch dieses war letztlich eine Firmennorm, so daß allumfassende Kompatiblität nicht gewährleistet war.

Der neue Standard

Seit Ende 1994 hat die Verwirrung nun ein Ende. Das ITU (Nachfolgeorganisation des CCITT) hat mit der V.34 eine endgültige Norm für die Datenübertragung mit 16800, 19200, 21600, 24000, 26400 und 28800 Bit/s festgelegt. An diese Norm halten sich zukünftig alle Modemhersteller; Kompatiblität unabhängig vom Hersteller oder verwendetem Chipsatz ist damit endlich hergestellt. Auch wenn z.Zt. fast alle lieferbaren 288000er Modems auch die Rockwell-V.FastClass-Norm unterstützen, sollte heute nur noch ein Modem gekauft werden, welches die ITU V.34 unterstützt. Nur damit ist auch zukünftig Kompatiblität gewährleistet.

Äußerlichkeiten

Eine kleine Überraschung erlebten wir beim Auspacken des TKR Tristar. Mit nur 11 * 13,5 * 3,5 cm Größe (Breite * Tiefe * Höhe) fällt das neue Gerät, trotz größerer Leistung, deutlich kleiner als die meisten 14400er Modems aus. Auf der Rückseite des graulackierten Metallgehäuses befindet sich der Anschluß für das serielle Kabel, das Telefonkabel, das Steckernetzteil und der Ein/Ausschalter.
Ungewöhnlich ist hier die Verwendung einer 9-poligen Buchse für das serielle Kabel. TKR liefert zwar alle notwendigen Kabel mit; **zum Anschluß an den Mega STE, TT oder Falcon ist aber noch ein zusätzlicher Adapter notwendig.** An der Frontseite informieren 9 LEDs über den Betriebszustand des Modems. Ein kleines Loch mit der Bezeichnung „Micro" deutet dezent auf die Besonderheit des TriStar, den Voice-Modus hin (dazu später mehr).

Aus dem Inneren

Ein Blick auf die Platine zeigt, daß hier mit recht hochwertigen Bauteilen gearbeitet wurde. Die Bestückung erfolgte mischweise in konventioneller und in SMD-Technik. Wohl zur Platzersparnis wurde auch die Unterseite der Platine bestückt. Lediglich die von Hand eingelötete Datenpumpe und zwei nachträgliche Änderungen weisen auf den Prototyp-Status unseres Testmusters hin. Aufschlußreich ist hier der Aufdruck „ELSA" auf der Platine und auf einem Bauteil.

Das TKR TriStar stammt von der Modemschmiede ELSA aus Aachen, was uns TKR bestätigte.

Der Lautsprecher ist in konventioneller Membrantechnik ausgeführt und an der Frontseite ist ein Mikrophon angebracht. Die Auslegung dieser Bauteile ist so gewählt, daß das Modem im Betrieb als Anrufbeantworter von der Aufnahme- und Wiedergabequalität einem konventionellen Anrufbeantworter entspricht.

Der Lieferumfang

Neben allen notwendigen Anschlußkabeln und dem Stekkernetzteil liefert TKR ein deutschspachiges Handbuch mit aus, welches, vernünftig strukturiert und leicht verständlich alle Funktionen des Modems erläutert. Angenehm fiel hier auf, daß auch die speziellen Bestimmungen des BZT für die deutsche Zulassung erläutert sind. Hinweise auf andere Länder legen nahe, daß das TriStar auch über **Zulassungen für weitere Länder verfügt**. TKR bestätigte, daß Zulassungen für fast alle EU-Länder erteilt oder in Vorbereitung sind.

Für Atari-Benutzer wohl uninteressant, für Besitzer von MS-DOS PCs aber um so wichtiger ist, daß sich eine Vollversion des Terminalprogramms Telix für Windows in deutsch im Lieferumfang befindet. Gegenüber der sonst fast 200.- DM teuren Version dieser Software unterscheidet sich diese Version nur durch das fehlende gedruckte Handbuch.

Für Atari-User liefert TKR das übliche Softwarepaket, bestehend aus der Sharewareversion des Terminalprogramms RUFUS, der Faxsoftware Junior Office, dem Btx-Dekoder Multiterm Mini und einem Konfigurationsprogramm für Modems mit. Eine zu Rockwell-Modems kompatible Voice-Software für Atari konnte TKR nach eigenen Angaben bisher nicht finden, **hieran besteht aber intensives Interesse**.

Die Werte des TriStar

Das TKR TriStar ist im Connect kompatibel zu allen Modems die in den Normen CCITT V.21, V.22, V.23, V.22bis, V.32 und V.32bis (300 - 14400 Bit/s) arbeiten. Dieses bedeutet Kompatbilität zu allen Modems. Oberhalb von 14400 Bit/s werden die Rockwell V.FastClass und die ITU V.34 Norm mit Übertragungsraten von 16800, 19200, 21600, 24000, 26400 und 28800 Bit/s unterstützt.

Somit ist Kompatibilität zu allen 28800er Modems gegeben. Lediglich zu Geräten, die nur Firmennormen wie HST, ZyXEL-Mode oder V.Terbo unterstützen sind „nur" Connects in 14400 Bit/s möglich. Im Faxmode unterstützt das TriStar CCITT V.27ter, V.29 und V.17 (2400 bis 14400 Bit/s) und ist kompatibel zu allen Gruppe 2 und Gruppe 3 Faxgeräten und somit weltweit zu allen Faxgeräten. Da die Ansteuerung nach Class-1, Class-2 und Class-2.0 erfolgen kann, dürfte nicht nur die TKR-Faxsoftware, sondern auch andere Atari-Software mit dem TriStar problemlos benutzt werden können.

Im Voice-Betrieb ist das TriStar Rockwell-kompatibel. Lediglich Voice-Software, die **nur** ZyXEL-Modems unterstützt kann daher nicht benutzt werden.

Die lästige Wahlsperre des BZT wurde beim TriStar elegant gelöst. Per Register sind die beiden erlaubten Lösungen (12-malige erfolglose Anwahl mit Pause von 5 Sekunden oder unbegrenzte Anwahl mit 30 Sekunden Pause) umschaltbar möglich. Neben den bei schlechten Leitungen erforderlichen Fallback auf niedrigere Geschwindigkeiten beherrscht das TriStar auch die in der V.34 definierten Verfahren zum Fallforward, wenn sich die Leitungsqualität wieder verbessert. Auch die Unterstützung asymmetrischer Bitraten (unterschiedliche Geschwindigkeit im Sende- und Empfangsbetrieb) ist beim TriStar

einstellbar. Da dieses nicht unbedingt alle Modems unterstützen, ist diese Funktion in den Default-Settings ausgeschaltet. Zusätzliche Register erlauben auch das Abfragen der gerade aktuellen Connect-Geschwindigkeit und Norm.

Negativ fiel auf, daß das TriStar nur in Nebenstellen betrieben werden kann, in denen ein Amt durch Wahl einer Ziffer angefordert wird. Die bei älteren Anlagen in Deutschland noch verbreitete Amtsholung durch Erdtaste wird nicht unterstützt. Die Praxis-Wir testen Connects mit dem TKR TriStar auf Modems der Hersteller US Robotics (Dual Standard V.34, Sportster V.34), TKR FastLine V.34, Discovery 2814CX V.34 und ZyXEL 1496 EG+. Als Telefonleitung wurde eine ISDN-Leitung mit qualitativ hochwertigem a/b Wandler und eine „mittelmäßige" analoge Leitung, ohne digitale Vermittlungsstelle, benutzt.

Es wurden jeweils mehrere Connects im Orts- und im Ferntarif hergestellt. Auf der guten digitalen Leitung erreichten wir zu anderen V.34 Modems fast generell Connects mit 28800 Bit/s. Im Vergleich zum Connect in der Rockwell V.FastClass zur ITU V.34 fiel hauptsächlich die kürzere Connectphase auf. Beim Anruf des ZyXEL U-1496 EG+ wurde erwartungsgemäß immer ein 14400er V.32bis Connect hergestellt.

Selbst auf der schlechteren analogen Leitung kam es im Ortsbreich fast ausschließlich zu 28800er Connects. Lediglich zu US Robotics Modems kam es, fast unabhängig von der Leitungsqualität, meist zu einem 24000er oder 26400er Connect. Nach Aussage von TKR soll dieses in der Tat auffällig sein. Da dieses Phänomen allerdings nicht nur mit dem TKR TriStar, sondern auch mit allen anderen bei TKR vorhandenen Testmustern von V.34 Modems beobachtet wird, vermutet TKR die Ursache hier beim US Robotics. Fragt man per Register beim TKR TriStar kurz nach dem Connect mit einem US Robotics per Register die aktuelle Verbindungsgeschwindigkeit ab, fällt auf, daß diese häufig kurz nach einem 24400er Connect bereits auf 26400 Bit/s angestiegen ist. Dieses deutet darauf hin, daß im Connect zu US Robotics Modems häufig kurz nach dem eigentlichen Connect bereits ein Fallfoward auf die nächsthöhere Bitrate stattfindet. Auf der schlechteren analogen Leitung erreichten wir noch recht häufig 28800er Connects. Teilweise kam es hier aber auch zu Verbindungen mit 26400 oder 24000 Bit/s. Auffällig war hier, daß die Phasen des Retrains deutlich kürzer waren, als dieses bei 14400er oder 19200er Verbindungen nach V.32bis oder V.Terbo üblicherweise der Fall ist. Auf Nachfrage konnte TKR hierzu noch keine exakten Praxisergebnisse nennen. Aufgrund der Hotline-Anrufe geht TKR bisher davon aus, daß V.34-Modems sich hier wohl „kulanter" als V.FastClass Geräte verhalten. Eine gewisse Leitungsgüte für den einwandfreien Betrieb von 28800er Modems wird allerdings vorausgesetzt.

Support

Neben dem Lieferumfang und der Qualität des Modems ist immer der Support des Herstellers ein Kaufargument. Hier setzt TKR Maßstäbe. Neben dem Support über telefonische Hotline ist TKR über Datex-J (Btx), Compuserve, Internet, das Maus-Netzwerk und über eine eigene Mailbox mit 4 Ports erreichbar. Auch Updates der Firmware des Modems sind so problemlos möglich. Als einziger Modem-Hersteller bietet TKR nicht nur Windows und MS-DOS, sondern auch Atari-Software kostenfrei bei Modemkauf mit an.

Fazit

Das TKR Tristar hinterließ auf uns einen guten Eindruck. Von der Qualität der Konstruktion scheint TKR ziemlich überzeugt, denn immerhin wird eine außergewöhnlich hohe Garantiezeit von 36 Monaten auf das Gerät gewährt. Auch wenn das TriStar nicht immer eine 28800er Verbindung herstellen konnte, sind wir mit den Connect-Ergebnissen zufrieden, insbesondere da wir auch bei aufgetretenen Retrains keine Abbrüche zu verzeichnen hatten. Negativ fällt die fehlende Voice-Software für Atari-Computer und die fehlende Unterstützung von W-Ader und Erdtaste auf. Als sehr unglückliche Lösung empfinden wir die Benutzung der 9-poligen Schnittstellenbuchse am Modem. Je nach verwendetem Rechner muß hier noch ein zusätzliches Kabel oder Adapter hinzugekauft werden. Gemessen am Preis des TKR TriStar halten wir dieses Gerät aber dennoch für ein sehr interessantes Produkt.

Lieferumfang

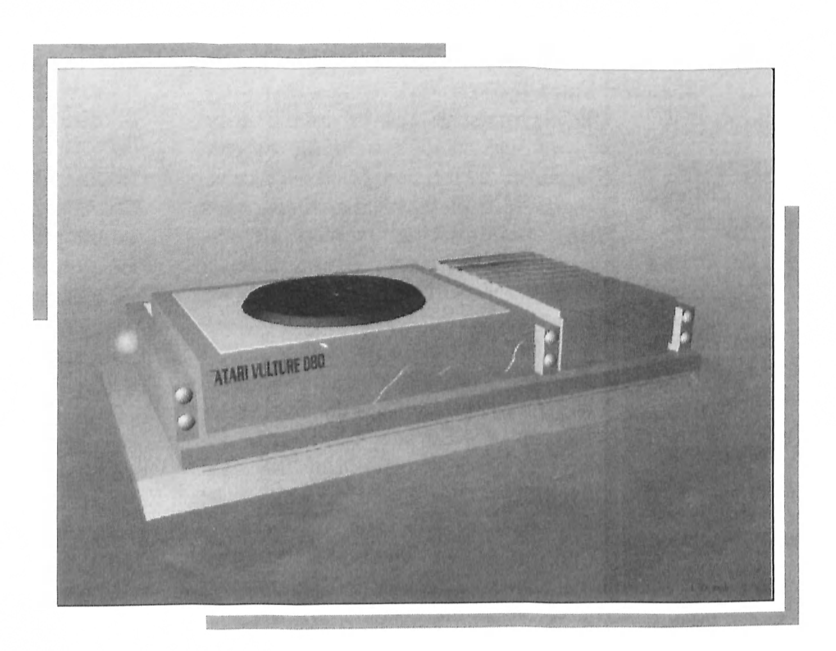
Hardware: Modem, Steckernetzteil, Telefonkabel, serielles Kabel, deutsches Handbuch. **Software:** Rufus 1.4 (Shareware), Junior Office, Multi-Term Mini, Konfigurationssoftware-Tele Office und MultiTerm professional gegen Aufpreis im Bundle erhältlich.

Bezugsquelle:

TKR GmbH & Co. KG
Stadtparkweg 2
24106 Kiel

Tel:	0431-337881
Fax:	0431-35984
Btx:	*TKR#
Compuserve:	74431,562
Internet:	74431.562@compuserve.com
Mailbox:	0431-336199 (Modem 19200 Bit/s V.terbo) 0431-338141 0431-3054316 (Modem 28800 Bit/s V.FC + V.34) 0431-3054316 (ISDN 64000 Bit/s)

Preis: 498,00 DM



Die Sensation

Der neue ATARI VULTURE 080

Basierend auf Motorrollers neusten Microprozessor MC68080 bringt Atari nun endlich seinen neuen Rechner auf den Markt - ein Meilenstein der Computergeschichte! Die Fachbücher der Rechnerarchitektur müssen umgeschrieben werden.

Nachfolgend werden die einzelnen Systemkomponenten vorgestellt:

Systemarchitektur:

CPU: Motorroller MC68080, 128 Bit Daten/Adressbus.

Durch spezielle Behandlung der ersten 3 Adressleitungen konnte ein sogenanntes Vulture-Ultra-Fast-Fast-RAM (Uff-RAM) entwickelt werden, welches im ATARI an den Adressen von $00000000 bis $00000007 zu finden ist. Da sich hier normalerweise aber ROM befindet (Resetvektor), kommt im Vulture eine extra nur für diesen Zweck eingebaute Uff-MMU zum Einsatz. Mit dieser kann das Ultra-Fast-Fast-RAM auch wahlweise an die Adressen von $00AB1246 bis $00AB124D gemappt werden. Hier eröffnen sich ungeahnte Möglichkeiten für den Systemprogrammierer.

Die maximal mögliche Taktfrequenz des MC68080 von 2 GHz wurde im Vulture auf angenehme 13 kHz gesenkt. Dadurch konnte die Heliumkühlung durch einen handelsüblichen Lüfter ersetzt werden. Diese 13 kHz sind keineswegs niedrig, da der MC68080 eine hochkomplexe Architektur besitzt, die es ermöglicht, bis zu 256 Instruktionen parallel zu bearbeiten. Dies wird durch optional erhältliche, externe Prozessor-Pipelines erreicht, die sich leicht in jeder größeren Wohnung durch einen fachkundigen Klempner verlegen lassen.

Gehäuse:

Der durch die Taktrate von 13 kHz entstehende hohe Pfeifton wird durch einen wasserballgroßen, formschönen Gummiball gedämpft. Dieser kecke, halbmondförmig aus der linken Gehäuseseite hervorquellende Ball ist von einigen Beta-Testern als "Designschwäche" bezeichnet worden, was einen Atari-Mitarbeiter zu den (bereits geflügelten) Worten: "Courage for that bump!" (in etwa: Mut zur Beule) veranlasste.

Die über dem Netzteil des Vultures angebrachte Herdplatte verdeutlicht das Energiebewußtsein der Konstrukteure. Mit Hilfe des mitgelieferten Kochbuchs "Cooking with Vulture" (deutsche Übersetzung in Vorbereitung) lassen sich so zauberhafte Gerichte wie Vulture Chop-Suey, Scaloppa al TT, Pommes mit ST, Falcon-Cross, gefüllter Atari in Rotwein oder - als ganz besonderer Leckerbissen - ein Peking-Atari kreieren.

Das Gehäuse ist natürlich kaffee- und wasserdicht bis 200m, nagetierfest, faustschlagsicher, bißstabil, sturzun-

empfindlich, dschungelerprobt, strahlungsarm, linksliberal und weltraumtüchtig.

RAM

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern hat man beim Atari-Vulture eine große Auswahl an möglichen Speicherkonfigurationen:

0, 0.001, 1, 4, 14, 15.9, 15.99, 15.999, 15.999999 oder 548 Megabyte.

Bei der 548MB-Option stehen drei Speichertypen zur Verfügung: Das bereits besprochene Uff-RAM, das normale ST-RAM (0.000008 bis 15.999999 MB) und das US-Bubi-RAM (Ultra slow - But big) mit einer mittleren Zugriffszeit von zwei Stunden, jenseits der Baumgrenze klappts aber manchmal auch schneller...

Beim Bildschirmspeicher wurde auf das moderne Heisenberg'sche Unschärfe-RAM gesetzt, das prima funktioniert, sofern man nicht hinschaut.

ROM

- 512 Bit intern - optional 1 GByte extern (Cartridge mit robuster Röhrentechnik und einem Blitzableiter)

Auf den Einsatz des ursprünglich vorgesehenen neuen Betriebssystems "VultiTOS-Supra" wurde verzichtet, da Anwendungsprogramme bereits während ihrer etwas zähen Ladephase veralteten.

Berühmt geworden ist in diesem Zusammenhang der VultiTOS-Supra Beta-Tester Alois Lullenhuber (Landwirt, 52), der es geschafft hat, sich während eines Prozesswechsels zweimal naß zu rasieren.

Das Maus-Subsystem:

Eine weltweit neuartige Form der Maussteuerung wurde im Vulture implementiert: das sogenannte Vulture-Maus-Subsystem. Es bietet Anschlußmöglichkeiten für insgesamt 32 Mäuse: 27 Slave-Mäuse, 4 Master-Mäuse und eine Supervisor-Maus.

Zu unterscheiden ist hier der Single-Pointer-Mode und Multi-Pointer-Mode. Im Single-Pointer-Mode ist nur ein einziger Mauszeiger auf dem Bildschirm sichtbar, an dessen Bewegung aber alle angeschlossenen Mäuse teilhaben können. Im Multi-Pointer-Mode hat jede angeschlossene Maus auch ihren eigenen Mauszeiger auf dem Bildschirm.

Bewegt ein Maus-Master seine Master-Maus, so werden alle Bewegungen, die die Maus-Slaves mit ihren Slave-Mäusen vollführen vom Master-Slave-Mouse-Manager ausgefiltert.

Die Supervisor-Maus ist immer dann sinnvoll und nützlich, wenn die auf dem Bildschirm sichtbaren Mauszeigerbewegungen vom menschlichen Geist nicht mehr nachvollzogen werden können. Bewegt nämlich der Maus-Supervisor die Supervisor-Maus, so erscheint ein riesiger, blinkender Supervisormauszeiger auf dem Bildschirm. Unter monumentalen Supervisorklängen aus dem Vulture-Lautsprecher hat der Supervisor nun genau 1,4 Sekunden Zeit, seine gewünschte Supervisorposition auf dem Bildschirm anzusteuern. Danach ist wieder Ruhe.

Sämtliche Mäuse lassen sich natürlich auch gleichzeitig über die Tastatur bedienen; in zwei- bis drei Wochen hat sich auch der geistig trägere Mensch die wichtigsten Tastenkombinationen eingeprägt.

Weitere Informationen sind dem beigelegten Buch "Das große Buch zum Vulture-Maus-Subsystem" zu entnehmen, unter anderem auch die Reaktion einer Anwendung auf neunfach-Klicks, broadcast-Klicks, private-Klicks, public-Klicks, hidden-Klicks und Dalli-Klicks.

Tastatur:

Die natürlich ins Gehäuse integrierte Tastatur setzt neue Maßstäbe. Hier nur kurz die wesentlichen Highlights:

- 67 Funktionstasten, davon 23 undokumentiert - zusätzlicher Zehnerblock mit römischen Zahlen - Binärblock - Meta-CapsLock-Taste, um die CapsLock-Taste zu locken - 16 Cursortasten mit Himmelsrichtungsbeschriftung zur flexiblen, endlich auch diagonalen Cursorsteuerung - Kinn-bedienbare Returntaste - Nnschlagsdynamische Buchstabentasten (Taste sanft drücken: Kleinbuchstaben, Taste kraftvoll drücken: Großbuchstaben, Taste brutal drücken: Taste kaputt) - Backkill-Taste: Lähmt denjenigen, der dem Benutzer momentan rechts über die Schulter schaut - Delete: Löscht den momentanen RAM-Inhalt (ohne lästige Rückfragen) - Help: an der rechten Gehäuseseite öffnet sich eine Klappe, der ein Erste-Hilfe-Köfferchen entnommen werden kann. - Undo: die Klappe schließt sich wieder.

Sound:

Das Soundsystem übertrifft alles bisher dagewesene:

- Motoroller-KS (Kojak-Sirene) mit fünf frei wählbaren Frequenzen - Nebelhorn standardmäßig eingebaut - optionales externes Martinshorn erhältlich - Pauken-Interface - Zwei Knackfrösche für optimalen Stereo-Tastaturklick sind beigelegt - Tiefsee-Sonar für extrem realistischen Tastatur-"Ping"

Die Ansteuerung und Verknüpfung dieser einzelnen Komponenten wird durch spezielle Chips (Mozart,Bach,Beethoven und Phil) gesteuert. Ein freier Steckplatz für Elvis ist vorhanden.

Mit Hilfe der Erweiterungskarte 'Erna' können bis zu sieben externe Buschtrommeln an den Vulture angeschlossen werden. (Erna: Zur Erinnerung an Tramiels Putzfrau, die ihm einmal aus der Patsche half, als er die Zahl 68030 für eine Telefonnummer hielt.)

Auf Wunsch wird dem Vulture ein Mitglied des London Symphony Orchestra beigelegt (Triangelspieler sind z.Zt. vergriffen).

Erweiterungsbus:

- Steckplatz für internen Abakus auf Murmelbasis zur Erhöhung der Rechenleistung - Interner Prozessorsteckplatz für Commodore PET-Emulation - Interner Prozessorsteckplatz für Seegurken-Emulation

Grafik:

Jeder, der einmal das Grafiksystem des Vultures gesehen hat, wird spontan zum Zen-Buddhismus übertreten, nachdem sich sein Weinkrampf gelöst hat. Es ist fast unerträglich genial konstruiert:

- Super Atari-VGA (AVGA): 641 * 482 Pixel bei knapp 113 Farben - Semi Color-Modus mit recht vielen Farben - True Color-Modus mit noch mehr Farben - Muchas Color-Modus mit unglaublich vielen Farben - Extended Color-Modus mit vielen Farben aus dem ultravioletten und infrarotem Bereich - Complex-Color-Modus mit gleichzeitig 97 Farben aus 11 von 53 Paletten - Spezieller, speicherplatzsparender Modus mit 16 * 16 Pixel bei einer Farbe, dafür aber mit ultraschnellem horizontalem und vertikalen Hardware-Scroll - Spezieller Bomben-Blitter (tm) zur schnellen Ausgabe der Absturz-Bomben, Bombenfarbe frei definierbar, koppelbar mit dem Nebelhorn zur akustischen Untermalung.

Hardware-News

Anschlüsse:

- SCSI V-Interface mit 'Direct-To-Brain Access' (DTBA) - Fußpedal-Stecker für bequeme Bedienung des Reset-Knopfes - MIDI-Thru - zwölf erweiterte Joystickports

Extras:

- HändlerScanner, zum Lokalisieren des nächsten Atari-Fachhändlers, max. Reichweite: 3000km. - HändlerScanner2, falls mit dem einfachen Modell kein Händler lokalisiert werden konnte. - Airbag - Seitenaufprallschutz - Kaffeemaschinen-Interface - Motoroller DSP (Digitale Saftpresse) - eßbares Gehäuse, der Umwelt zuliebe. (Vorsicht, schwer verdaulich!)

Zum Betrieb des Kaffeemaschinen-Interfaces sind nötig: a) Adapter Atari-Vulture-ROM-Port auf Mini-Klinke b) Adapter Mini-Klinke auf Cinch c) Adapter Cinch auf Euro-AV d) Adapter Euro-AV auf DIN-Buchse e) Adapter DIN-Buchse auf ACSI f) Adapter ACSI auf Kaffee-Maschine

Ein formschönes Gehäuse in Atari-Grau für diese Adapterkaskade ist bei jedem autorisierten Fachhändler erhältlich.

Fachliteratur:

3 Rollen Klopapier mit Blümchen (zweilagig, gegen Aufpreis auch dreilagig)

Alfred Klick,

"Die Morse-Maus, eine neuartige Methode der Dateneingabe".

Jack Sellers,

"Das Maus-Subsystem des Atari-Vulture", NY 1994, mit einemVorwort von Schopenhauer

Erna Potksed,

"Philosophische Dialoge mit dem Vulture", Band I und II

Jack Noclaf,

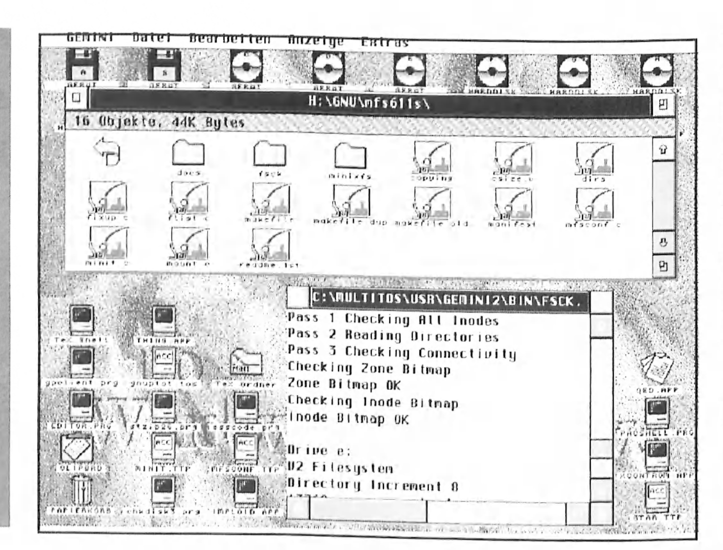
"Die Grenzen des menschlichen Bewußtseins und ihre Überschreitungen im Atari-Vulture"

Fazit:

Vulture080? Find ich gut!

Aus dem Mausnetz, von

Jens Hiescher



GNU C 2.6.3

Modernes C/C++ System fur Atari ST/STE/TT,Falcon

Der aktuelle Stand der Dinge:

Auf dem Atari gab es bisher Pure C 1.1, GNU C 2.5.8, Lattice 5.6. Diese drei teilen im wesentlichen die Atari C-Welt unter sich auf.
An den Universitäten ist GNU C, der C-Compiler schlechthin, weil er im Source vorliegt und auf alle Rechner portiert werden kann. Nirgends ist die Rechnervielfalt so groß wie dort: SUN, Vax, Apollo, HPs, Silicon Graphics, Ataris und viele andere Rechner mehr sind vorhanden.
Der einzige C/C++ Compiler, der für diese Rechner existiert, ist GNU C. Außerdem möchten Universitäten und Institute sich nur ungern von einem kommerziellen Anbieter abhängig machen da man dort auf die (möglichst) komplette Implementation von C++ angewiesen ist.
Features wie z.B.: Vererbung lassen sich in konventionellem C nicht sinnvoll realisieren. Man müßte solch ein Verhalten in C umständlich simulieren. In C++ hingegen gehört es einfach zum Sprachumfang. Da man mit C++ Code viel effektiver und rascher arbeitet, ist es die Sprache der Wahl. Wer einmal damit gearbeitet hat, wird nicht wieder zu "konventionellem C" zurück wollen. Die Einarbeitung in C++ ist zwar zeitintensiv, da man vom sich vom "prozeduralen Denkansatz" lösen und lernen muß in Objekten und Klassen zu denken.
Das Umdenken macht sich aber rasch bezahlt, da C++ auf allen Plattformen, außer z.Zt.: Atari, der (!) Standard ist. Wo auch immer man programmieren muß, überall wird meist C++ verlangt.
Hobbyprogrammierer schreiben ihre Programme oft in Basic, genau wie auf dem Atari, aber Profis nutzen auf Unix-Rechnern, PC's, Macs & Amigas C++ (auf dem Amiga: Maxon C++). Dadurch ergeben sich für diese Plattformen erhebliche Zeitvorteile, die bei Verwendung fertiger Klassenbibliotheken noch größer werden.
Auch wenn sich Programmierer kommerzieller Atari-Software bisher häufig sträuben ihre liebgewonnen Gewohnheiten zu ändern, wird eine mittel- und langfristige Umstellung auf C++ (also GNU C ++) sich klar durchsetzen. Diesen Schritt mußten Atari-Programmierer, die auch unter Unix programmieren müssen, ohnehin schon bestreiten.
Niemand wird auf der SUN, Iris Indigo, VAX, HP 9000, etc. in C++ und auf dem Atari wieder "nur" in C denken. Dies wäre ziemlich unlogisch und inkonsequent.

Ähnlich wie ObjectGEM für Pure Pascal, können dann mit der verstärkten Verbreitung von C++ auch "C++"-Klassenbibliotheken enstehen, die das Programmieren der GEM-Oberfläche auf dem Atari endlich erheblich vereinfachen. Von C zu C++ ist ein ähnlich wichtiger Schritt wie von Fortran zu Pascal oder gar C.

Die Abhängigkeit, bezüglich des Entwicklungssystems kommerzieller Anbieter birgt das Risiko in sich, plötzlich "im Regen zu stehen", weil das Softwarehaus sich umorientiert hat oder gerade Konkurs anmelden mußte.
Sie meinen so etwas passiert nicht so oft und ist eher unwahrscheinlich? Nun, Borland hat z.B.: 40 % der Belegschaft entlassen - der Firmengründer, Philippe Kahn hat das Unternehmen auch schon verlassen. Dies bedeutet sehr oft das Ende einer Firma, denn Finazexperten können zwar Gelder verwalten, aber selten neue Perspektiven entwickeln.
Zur Zeit wird Borland provisorisch vom bisherigen Finanzchef Gary Wetzel geleitet.
So etwas passiert in der Computerwelt ganz überraschend.

Nun, zur Zeit ist es so, daß Pure C 1.1 nicht mehr lieferbar ist und Pure C 2.0, ist noch nicht lieferbar ist, da es ein sehr großer Aufwand ist, ein C-Entwick-

lungssytem von Grund auf neu zu schreiben. Einen konkreten Liefertermin gibt es, zumindest bisher, leider noch nicht.

Man kann also im Moment Lattice C (z.B.: von ROM Software) und GNU C 2.5.8 von diversen Versendern erwerben. Neu auf dem Markt ist GNU C 2.6.3. Es ist gerade fertig geworden.. Sobald definitiv feststeht, wer GNU C 2.6.3 vertreiben wird, werden wir Sie natürlich informieren.

GNU C 2.6.3 Anforderungen

Sollten Sie Interesse an GNU C 2.6.3 haben, so möchten Sie selbstverständlich wissen, welche Anforderungen an das System gestellt werden.
Nun, es wird 3–3.5 MB freier Speicher benötigt (also nicht 2 MB ST RAM & 1 MB TT RAM, sondern: 3–3.5 MB ST oder TT RAM.), MiNT 1.12 H2 (und/oder MultiTOS) und weiterhin ist eine Festplatte zwingend erforderlich, da ca. 13–14 HD bzw. 26–28 DD Disketten geliefert werden, deren Inhalt komprimiert ist.
Wobei Sie sich um die Software keine Gedanken machen müssen. Alles was benötigt wird, also incl. MiNT 1.12 H2, Minix XFS 0.60 PL11 & die Mupfel 1.a, ist im GNU C 2.6.3-Paket enthalten.
Ausnahme: MultiTOS wird nicht unbedingt benötigt, wäre aber sinnvoll.
Außerdem wäre Gemini 1.a ganz sinnvoll, darf aber aus lizenzrechtlichen Gründen nicht mitgeliefert werden.

Um nun wieder zu den Systemanforderungen zurückzukehren:
Es wird ein Atari-Rechner mit TOS 1.04 oder höher benötigt. Ideal ist TOS 2.06, 3.06 oder TOS 4.0x.
TOS 1.0 & TOS 1.02 sind völlig zwecklos, da das Arbeiten auf der Festplatte mit altem TOS keinen Sinn macht.
Das GNU C 2.6.3 ist ab 68000 lauffähig, obwohl ein ST/STE mit PAK/3 (wird z.B.: von MW Electronic angeboten) oder ein 68030/68040 besser ist. Genügend freier Speicher (ab 3–3.5 MB) ist aber unverzichtbar.

Zur Installation von GNU C 2.6.3 ist MiNT 1.12 H2 (von Michael Hohmuth) zu empfehlen. Da lange Namen in den Sourcen vorkommen, ist es erforderlich MiNT bzw. MultiTOS & Minix XFS 0.60 PL11 zu installieren.

MiNT liegt im Auto-Ordner und heißt MINTNP.PRG oder MINT.PRG. Um Mißverständnisse zu vermeiden, möchte ich hier die Unterschiede zwischen MiNT und MultiTOS kurz klären.
MiNT 1.12 H2 ist frei verfügbar; MultiTOS ist eine lizensierte Software von Atari & Compo. Die Treiberfunktionalität ist in MiNT enthalten (also XFS & XDD Schnittstelle, u:\pipe, u:\dev\, u:\proc, u:\shm etc.). MultiTOS hat zusätzlich ein MultiAES 4.x, welches ermöglicht, GEM Programme parallel laufen zu lassen!
Dies kann mit MiNT alleine nicht erzielt werden. Unter MiNT kann man lediglich TOS-Programme parallel laufen lassen.

Minix XFS 0.60 PL11

Minix XFS hat zwar eine Menge Dokumentationen, aber im Moment der Installation kann man noch gar nicht wirklich wissen, welche Informationen relevant sind und welche nicht.
Da sich nicht alles nachträglich, ohne weiteres, (ohne größeren Aufwand) ändern laßt, möchte hier kurz die Installation von Minix XFS 0.60 PL11 erklären.
Natürlich enthält nur die Originaldokumentation alles Wissenswerte. Da die Dokumentation außerdem noch in Englisch verfaßt ist, sind Anwender, die lediglich Deutsch verstehen, natürlich im Nachteil. Aber nachdem ich Minix XFS in der 0.60 PL 9, PL 10 und neuerdings PL11 benutze, habe ich natürlich einige Erfahrung, die ich gerne weitergeben möchte, um Fehler vermeiden zu helfen.

Man nimmt die Binärdistribution von Minix XFS 0.60 PL11 (MFS6011B.ZOO) und entpackt das Archiv mit einem Zoo-Packer.
Also z.B.:
"zoo.ttp x d:\Minix\mfs6011b.zoo"
Analog kann man auch die anderen Archive entpacken (also die Quelltexte und den Defragmentierer). Zuvor sollte man erstmal die Platte so installieren, daß sie unter GEMDOS fehlerfrei läuft. Also Formatieren, Partitionieren und Installation eines Festplattentreibers.
Wichtig ist es sinnvolle Partitionsgrößen zu wählen; nicht zu klein ! GNU C 2.6.3 benötigt alleine ca. 27 MB an Sourcen und ca. 10 MB an Binärfiles. Nicht jedes TOS unterstützt jede Partitionsgröße. Minix XFS 0.60 PL11 weigert sich, zumindest auf meinem Rechner, Partitionen ab einer gewissen Größe zu initialisieren.

Als Abhilfe bietet es sich an, notfalls selbst die richtigen Daten einzugeben und zwar folgendermaßen:
"minit.ttp -t d:" testet Laufwerk d: und gibt die Anzahl der blocks & Inodes an.
Jetzt gibt man statt
"minit.ttp -P -V -n 4 d:" das
"minit.ttp -b Blöcke -i Inodes -P -V -n 4 d:"
an. Wobei Blöcke eine Zahl ist, die zuvor mit "minit.ttp -t d:" ermittelt wurde. Gleiches gilt auch für Inodes !
Minix XFS 0.60 PL11 hat seit Patchlevel 11 keine (!) Beschränkung der Festplattengröße mehr und auch der "triple indirection bug" ist inzwischen behoben.

Um Minix XFS zu installieren startet man:

1) minit.ttp -P -V -n 4 d:
(Stellt alle Parameter ein...)
2) mfsconf.ttp d:
(Konfiguriert die Partition...)
3) fsck.ttp -S d:
(Prüft die Daten...)
4) csize.ttp minix.xfs 64 64 64
(statt 64 können auch andere Werte hier stehen.)

Wichtig ist es nur, Laufwerke im Minix XFS Format einzurichten die "d:\" oder höher sind.
Am besten kopiert man csize.ttp dorthin wo Minix.XFS ist, da Versuche mit einem kompletten Pfadnamen, zumindest bei mir, nicht von Erfolg gekrönt waren. Wenn sich csize.ttp dort befindet, wo Minix.XFS ist, klappt es aber problemlos. Man sollte es so einstellen, daß lästige Harddiskzugriffe unterbleiben. Ein möglicher Wert wäre "csize.ttp minix.xfs 64 64 64".
Dies installiert jeweils 64 KB für den System-, User- und Inode-Cache, also insgesamt 192 KB Cache.
Das wäre es im Prinzip.

Nun noch ein paar Erläuterungen zu den Parametern, um ein besseres Verständnis zu gewährleisten:

Also der Parameter -P sorgt dafür, daß ein Schutz für den Fall eingeschaltet wird, daß der Rechner, aus Versehen, einmal ohne Minix.XFS gestartet wird.

P.O.V. Raytracer

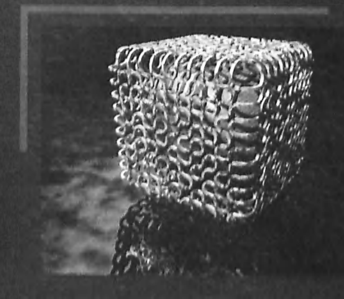
Persistance Of Vision

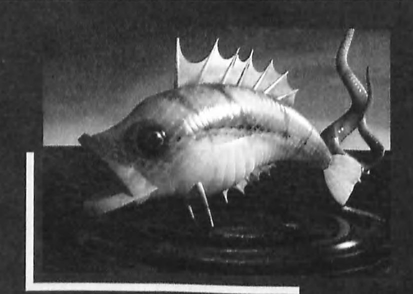
P.O.V. ist der z.Z. fortschrittlichste Raytracer auf dem PD Sektor, der regelmäßig weiterentwickelt wird.
Dieser Script-Raytracer wird zwar nicht durch eine Oberfläche, sondern durch eine eigene Sprache bedient, dennoch sind Ihrer Fantasie keine Grenzen gesetzt.
Kreiren Sie fantastische Welten auf Ihrem ATARI-Computer, ganz egal, ob Sie einen ST(e), TT oder Falcon 030 besitzen.
Dies ist eine Vollversion des Programmes, die Sie uneingeschränkt nutzen können.

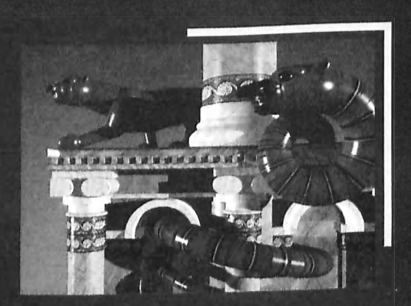
Hardwarevorraussetzungen:

- ATARI Computer ab 1 MB Ram und mindestens 4 MB Festplattenspeicher.
  Ein Coprozessor ist nicht erforderlich, wird jedoch empfohlen!









P.O.V. wird mit einer englischsprachigen Anleitung, die sich als Datei auf einer der 7 DISKETTEN befindet, ausgeliefert. Zudem erhalten Sie im Buchfachhandel diverse deutschsprachige Lektüren zu P.O.V.

DFÜ-Megapaket

12 Disks voller Software!

Bezugnehmend auf unser DFÜ-Special bieten wir Ihnen dieses riesige Paket mit insgesamt 7MB DFÜ-Software.
Hier finden Sie alles zum Thema Datenfernübertragung. Ob Utilities, Fax-Tausch- oder Mailboxprogramme, dieses Paket läßt keine Wünsche offen.
Hier eine kleine Auswahl der im Paket enthaltenen Software:

- div. Mailboxprogramme
- Terminalprogramme wie z.B. Rufus usw.
- Tauschprogramme wie z.B. The-Dot oder CAT
- Faxprogramme wie z.B. Coma
- div. Utilities wie z.B. MIDI-Netzwerk, Patches
- usw.



Der Versand erfolgt ausschließlich gegen Vorkasse oder per Nachname

Bestellungen an:

FALKE Verlag , A. Goukassian - Rührsbrook 10 - 24226 Heikendorf
Tel. 0431/ 245 321 - Fax 0431/ 242 570

Der Parameter –V ist sehr wichtig, denn er sorgt dafür, daß ein V2 Filesystem installiert wird, welches moderner und besser als ein V1 Filesystem ist. V2 Filesysteme finden z.B.: auch unter Atari LinuX 68K Verwendung.

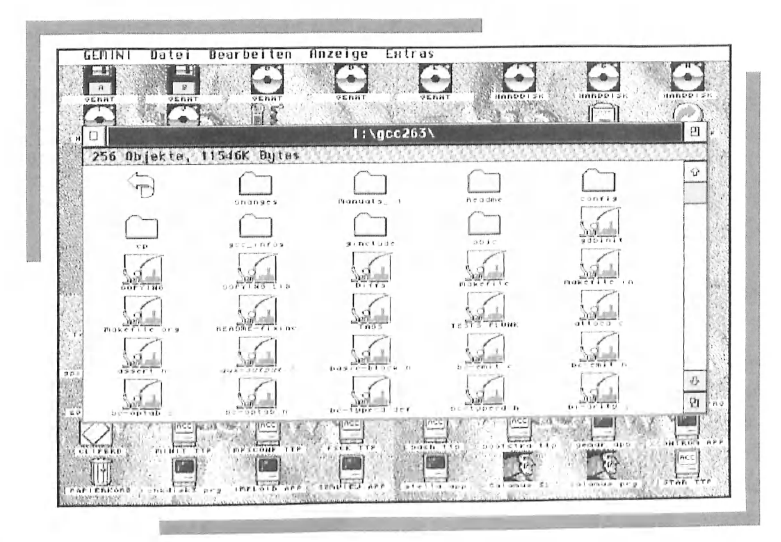
Der Parameter –n ist frei wählbar:
1,2,4 oder 8 und legt fest wie groß Dateinamen und Ordnernamen werden dürfen. Das ganze berechnet sich gemäß der Formel: "directory_increment = (n*16) – 2".

Also:
n=1: 16–2 = 14 (macht keinen Sinn !)
n=2: 32–2 = 30 (manchmal zu kurz)
n=4: 64–2 = 62 (ideal)
n=8: 128–2 = 126
(n=8: ist meist zu groß und bringt meist keinen zusätzlichen Nutzen, funktioniert aber).
Ideal ist n=4, da somit auch sehr lange Filenamen abgedeckt werden. Unter Umständen reicht auch schon n=2, aber dieser Parameter läßt sich nicht nachträglich ändern. Daher ist n=4 am sichersten ! Andere Werte außer 1,2,4 und 8 sind unzulässig. Mit n=4 ist man eigentlich immer gut beraten.

Das Benutzerinterface

Wer zuvor GNU C 2.5.8 benutzt hat, wird mit GNU C 2.6.3 auf Anhieb zurecht kommen. Denn die Binaries sind in "h:\usr\local" und die Sourcen von GNU C 2.6.3 in "i:\gcc263". Relevant ist erstmal der Pfad "h:\usr\local". Dort sind alle Binaries, Libraries & Includefiles drin.
Also in: "h:\usr\local\bin", "h:\usr\local\include", "h:\usr\local\lib"... etc.
Man muß also lediglich seinen GNU C Hauptordner umstellen, oder den Pfad in "profile.mup" abändern. Z.B.: auf "f:\usr\local" oder wo auch immer man Platz haben sollte (sollte aber eine Minixpartition sein, also d:\ oder höher.)

Wer von z.B.: Pure C 1.1 kommt, vermißt aber den GEM-Komfort.
Daher hatte ich die Überlegung, die Benutzung trotzdem so einfach wie möglich zu gestalten.



So empfiehlt es sich, eine Shell oder einen Desktop mit Shell zu verwenden. Also z.B.: Gemini 1.a !
Die Arbeit unter Gemini sehr komfortabel und teilweise sogar unerläßlich, da man lange Dateinamen nur mit Gemini 1.a (bzw. der Mupfel von Gemini 1.a) korrekt bearbeiten kann. Der normale Desktop verkraftet lediglich "8+3"-Namen und ist daher kaum geeignet.

Leider war es den Entwicklern nicht möglich gewesen, eine Lizenz zu erhalten, um Gemini 1.a der GNU C 2.6.3 Distribution beizulegen.
Dabei würde es eigentlich keine Rolle spielen, ob jemand Gemini via ftp & MausNet oder auf der GNU C 2.6.3 Distribution erhielte.
Ein Problem haben diejenigen, die kein ftp- & MausNet-Anschluß haben, da auf einen Vertrieb für GNU C angewiesen sind . Außerdem kommen sie an Gemini nur schwer bis gar nicht heran.

Aus diesem Grund wird nur die Mupfel mitgeliefert, um als Shell für GNU C 2.6.3 zu fungieren.
Außerdem wird ein gepatchtes Resourcefile für Gemini 1.a geliefert, um unter MiNT/MultiTOS korrekt zu laufen.

GNU C 2.6.3 liegen noch diverse Hilfedateien bei, die man sich unbedingt beachten sollte. Unter anderem in "gcc263" in den Ordnern:

1) "gcc263\Changes\ChangeLog*"
2) "gcc263\Manuals_.1\cccp.1"
"gcc263\Manuals_.1\cpp.1"
"gcc263\Manuals_.1\gcc.1"
3) "gcc263\Readme\"
4) "gcc263\gcc_infos\"

Fazit:

GNU C hat von der Version 2.5.8 zur Version 2.6.3 viele Erweiterungen erfahren.
Während die Version 2.6.1 nur eine Zwischenversion war, die schnell wieder überholt wurde, ist die GNU C 2.6.3 eine besonders gute und stabile Version.
Nachdem Pure C, zumindest vorerst (da, nach dem Ablauf des Agreements, nun mehr keine (!) BORLAND™ Sourcen verwendet werden dürfen), aus dem Rennen ist, hat GNU C gute Chance ein großes Stück vom Atari-C-Markt für sich zu gewinnen.
Das größte Manko von GNU C ist die fehlende GEM-Einbindung. Dank der Mupfel 1.a ist das Arbeiten jedoch deutlich komfortabler geworden, ja richtig elegant. Zwar reicht es nicht an den Komfort von Pure C heran, dafür ist es vom C++ Sprachumfang auch einer Pure C 2.0 Version, die ein paar OOP-Elemente haben wird, aber kein vollständiges C++ werden soll, haushoch überlegen.

Dank der MiNT Libraries z.Zt. PL 45 und der MiNT Patches von Andreas Schwab ist GNU C 2.6.3 nicht nur vom Sprachumfang, sondern auch bezüglich der Anpassung an das Betriebssytem auf dem neuesten Stand.

Der Programmierer, der erst einmal von C zu C++ umgestiegen ist, wird seine Effektivität deutlich erhöhen, auch wenn die Umstellung von C nach C++ am Anfang schwer fallen sollte.

Mit dem Erscheinen möglicher C++ Klassenbibliotheken würde sich die Effektivität noch weiter steigern, denn ,außer auf dem Atari, arbeiten eigentlich alle anderen Plattformen mit C++.

Vielleicht gibt es ja in Zukunft jemanden, der eine C++ Klassenbibliothek zur Programmierung von GEM schreibt?

Sozusagen "ObjectGEM" für GNU C.

Nicht nur unter DOS/Windows & OS/2, sondern auch auf Mac OS & Amiga OS (z.B.: Maxon C++) ist C++: "State of the art". Daher hat GNU C 2.6.3 das Zeug dazu DAS (!) C-ENTWICKLUNGSSYSTEM schlechthin zu werden, denn Konkurrenz im Sprachumfang braucht es nun wirklich nicht zu fürchten, auch wenn Pure C 2.0 schon morgen erhältlich sein sollte.

Denn ein paar OOP-Elemente machen noch keinen C++ System.

Trotzdem steckt in Pure C natürlich sehr viel Arbeit und alle Sourcen von Borlandroutinen zu befreien und, aus rechtlichen Gründen, nur noch eigene Routinen zu verwenden.

Der Vorteil von GNU C 2.6.3 ist aber, daß die ganze C++ Programmiererwelt ihr Knowhow und Können in dieses System einfließen läßt, weil es der GNU Public License unterliegt und somit immer frei verfügbar ist.

Filipe Martins

Hardwaregebote

JAGUAR kaum gebraucht 400.- (ab 17.00 Uhr) Tel. 06431/71188

2x 1040 STFm, 1MB, TOS 1.02, DD-LW (1x Topzustand 300.- / 1x leicht defekt 200.-). 2x SM124 je 180.- 1x SC1224 240.- Alle Preise in DM als VB

Tel. 05054/779

1040 STfm, JMB, Overscan, SM124, Vortex-Datajet 40. 700.-

Tel. 0581/44239

---

4. Portfolio-Pocket-Computer, 128 KB RAM, 256KB-RAM-Modul (erweiterbar auf 2 MB), RS232-Interface zum Anschluß an ST/PC, Netzteil Software im ROM & auf Disketten, komplett 350.- DM

Tel. 05054/779

Sonstige Gebote

1. ST-Computer komplett incl. Sonderhefte, ST-Magazin ab '90, VB 300.-DM

Tel. 05323/3568

Softwaregebote

Wordplus/Word-Konverter 30.- DM

Tel. 030/3949793

OMIKRON.BASIC 3.6, Reg.-Version Interpreter, Compiler, Library-Maker, Dokumentation + Extrabuch (590S) über GEM, LIBs, VTILs, etc. komplett DM 180.-

---

Verkaufe über 60 verschiedene Originalspiele für ATARI ST, alle mit Verpackung und Anleitung, teilweise verschweisst.

Tel. 030-4138278

Verkaufe Spiele ATARI ST/E Berlin 1948: 15.- DM Trans World: 15.- DM Elite 2 : 40.- DM Dreamlands : 40.- DM Suche Lösungsvorschläge/Hilfe für Maupiti Island M. Wanninger

Tel. 06785/7580

Pirates dt. 25.- DM, Oil Imperium dt. 10.- DM, Dreamlands dt. 45.-DM R-Type 10.- DM, Populous dt. 15.- DM, Defender of the Crown 10.- DM, Back to the future 35.- DM (ST Games) . Nach Stefan fragen.

Tel. 02131/547332

Tausche oder verkaufe alle gängigen PD-Serien für ATARI ST Pro Disk 1,50 DM, Katalogdisk anfordern

Tel. 030/3667097
Fax. 030/3678619

SpeedoGDOS 5.0 mit zusätzlichen Fonts 79.- DM Falcon PD, SW, Demos 10HD 30.- DM

Tel. 02301/3077

Tauschgebote

Falcon 030/4/82 32 MHz (Skunk) + 15″ Monitor (Multisync) gegen ll. Preisausgleich VHS

Tel. 02632/492617

Sonstiges

Die intelligenten Anwender werden gesucht! Ihr Kenntnisstand ist daher unwichtig. Der A.P.D.C.G. Userclub hat sich organisatorisch nun zur Selbsthilfe umformiert. Wir haben schon 5000 ATARI Anwender beraten und weitergeholfen. Wir haben die weltweiten ATARIverbindungen, die Sie brauchen.

Anschrift:
ATARI Anwender Verbund z.H. Herr Frank Postfach 1125 89542 Herbrechtingen

Info:
AAV_INFO.ARJ liegt in der MAUS GP downloadbar.

Fidorequest möglich, daher a.A.

Wir haben Public Domain-Erfahrung seit 1986. Wir sind die beständigste ATARI Formation. Viele ATARI Organisationen sind leider nicht mehr aktiv bzw. aufgelöst und bearbeiten Ihre Fragen nicht. Wir haben im Laufe der Zeit 4000 Disketten angesammelt. Zudem sind über uns Dateien zu erhalten, die sonst nur über Modem bezogen werden können. Ideal für nicht-Modem Benutzer. Eine eigene CD-ROM ist derzeit in Planung. Direktkontakte zu Programmierern sind erwünscht.
Kontakte zu anderen ATARI Vereinigungen sind erwünscht.

Neue Grafikpakete aus Euskirchen

Viele von Ihnen, die im DTP-Bereich aktiv sind, kennen das Problem: Man möchte eine Visiten-, Einladungs- oder Geburtstagskarte grafisch aufpeppen, doch es fehlt einfach die Zeit, eine adäquate Grafik zu entwerfen. Abhilfe schaffen hier die qualitativ hochwertigen Grafikpakete der Firma EU-Soft.

Nicht zuletzt durch die Preissenkung der DTP-Programme Calamus 1.09 und Calamus SL ist das Sätzen von diversen Werbegrafiken auch im semiprofessionellen Bereich möglich. So kommt es, daß vielerorts kleinere und größere Anzeigen für den Nachbarn oder ortsansessigen Betrieb entworfen werden. Aus dem Hause EU-Soft kommen nun neue Grafikpakete, die Ihnen eine Menge Arbeit bei der Erstellung neuer Grafiken erleichtern werden.

Fotografik 1

Dieses Paket enthält mehr als 100 einzelne Grafiken, die im IMG- und dem Vektorformat CVG auf vier DD-Disketten abgespeichert worden sind. Unseren Bildern 1-3 können Sie auszugsweise entnehmen, welche Themenbereiche mit diesen Paketen angesprochen werden. Die Grafiken, die Sie in diesem Paket vorfinden werden, beinhalten sowohl Aspekte aus dem Werbemetier als auch aus dem für den Privatgebrauch relevanten Bereich. Auffällig ist die Tatsache, daß diese Grafiken komplett in schwarz gehalten sind, so daß sie sich ausgezeichnet zum Verarbeiten mit einem Schneideplotter eignen. Somit sollte es Ihnen leicht fallen, für Ihre Kunden entsprechende Aufkleber in beliebigen Größen herzustellen.

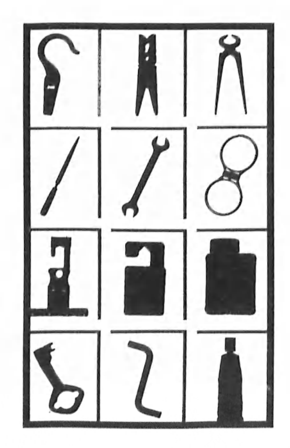
Fazit

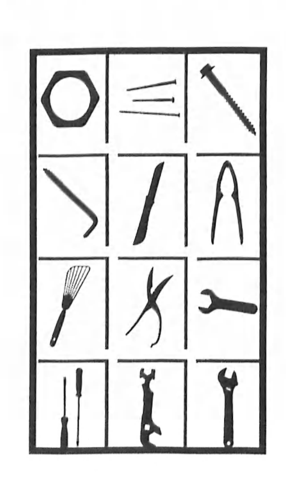
Das Grafikpaket ist qualitativ auch für die Bedürfnisse professioneller Anwender ausreichend. Die Tatsache, daß sämtliche Bilder katalogisiert und nummeriert sind, macht das Auswählen und Einladen einer Grafik wirklich simpel. Für alle diejenigen, die schon immer gute Grafiken im Vektorformat gesucht haben, ist dieses Paket durchaus zu empfehlen.
Der Preis beträgt DM 39.-

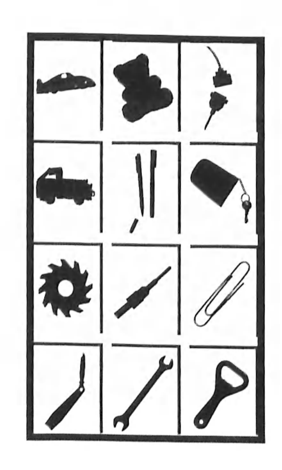
Symbol Art

Auch mit Symbol Art erhält der Kunde ein Grafikpaket, welches sich in diesem Falle aber nicht mit ClipArts beschäftigt, sondern verschiedene Symbole, teils abstrakt, in verschiedenen Schnitten und Helligkeitsstufen bietet. Nachdem die Symbole den Fantasien des Grafikers Michael Birke entsprungen sind, scheinen viele dieser Grafiken einen bestimmten Zweck zu verfolgen, doch anhanden der mitgelieferten Beispiele erkennt man schnell, daß sich ausgezeichnete und individuelle Briefbögen, Visitenkarten usw. gestalten lassen. Auch bei Symbol Art erhält der Kunde eine Broschüre mit den darin aufgelisteten Grafiken, so daß das Suchen erheblich vereinfacht wird. Schade, daß die mitgelieferte Broschüre nicht mittig geheftet worden ist. Dies ist eine Kleinigkeit, die eine lose Blättersammlung leicht verhindern könnte. Der Preis beträgt DM 89.-

Bezugsquelle:
EU-Soft
Peter Weber
Josefstr. 11 53879
Euskirchen
Tel. 02251 - 738 31
FAX: 02251 - 526 89

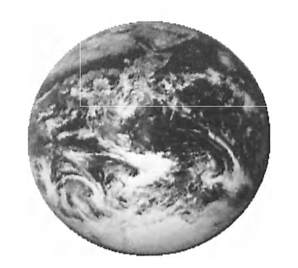








Packet Radio mit dem Atari



Packet Radio, das bedeutet DFÜ per Funk. Wie Sie auf diesem Wege viele Telefon-Gebühreneinheiten sparen und dabei mit der ganzen Welt kommunizieren können, wird Ihnen dieser Artikel verraten.

Einleitung

Bis vor kurzem wäre dies ein Bericht über eine besondere Art von Funkern, über die Amateurfunker und deren Funk-DFÜ-Netz gewesen. Die Amateurfunker unterscheiden sich von ihren Kollegen auf dem CB-Band („Jedermannsfunk", oft auch „Chaos-Band" genannt) durch ihre große Anzahl von Rechten: Sie müssen sich nicht um Posthörnchen scheren, dürfen basteln, experimentieren und auf einer großen Anzahl von Frequenzen funken. Doch vor das Funkparadies haben die Götter bzw. das Bundesamt für Post und Telekommunikation (BAPT) eine Lizenzprüfung gesetzt, die wegen ihrer hohen technischen Ansprüche auch nicht gerade jedermanns Sache ist.

Der Stand der Dinge

Im Oktober gab es dann eine kleine Sensation: Das BAPT erlaubte den CB- Funkern auf den Kanälen 24 und 25 den Betrieb von Packet Radio. Und jetzt, kurz vor Redaktionsschluß, gab es erneut eine Sensation seitens des BAPT: Ab 1.1.1996 (also in knapp einem Jahr) werden weitere 40 Kanäle freigegeben, darunter 3 Kanäle für Packet Radio. Es besteht also Hoffnung, daß sich auch auf CB eine kostenlose DFÜ-Welt für jedermann entwickeln wird.

Aber kehren wir wieder zu den Amateurfunkern und der notwendigen Hard- und Software zurück. Als erstes benötigt man natürlich einen Computer und ein Funkgerät. Dazwischen muß dann noch ein Funkmodem. Und hier ist eine Schwachstelle des Packet Radios auf dem Atari.

Bild 3



Die Konverter

Einmal gibt es die TNCs (Terminal Net Conroler). Sie besitzen schon einen Mikroprozessor und übernehmen vollständig die Aufbereitung für den Computer. Am Computer würde man nur noch ein Terminalprogramm, wie für Telefon-DFÜ, benötigen, was aber nicht so luxuriös ist. Man zieht hier spezielle Terminalprogramme für Packet vor. Eine andere Art von Funkmodems sind die sogenannten „simpelst Konverter". Hier wird nur das Allernotwendigste im Modem aufbereitet, den Rest muß die Software im Computer machen. Der große Vorteil ist, daß diese Modems billiger sind. Leider gibt es hierfür aber noch keine ausgereifte Software auf dem Atari. Mehrere Treiberprogramme werden zur Zeit entwickelt. Sobald sie stabil laufen und für jeden erhältlich sind, werden wir darüber wieder berichten. Also leisten wir uns halt ein TNC und schließen es an eine serielle Schnittstelle des Ataris an. Wenn wir uns mit 1200 bzw. 2400 Baud begnügen wollen – es kostet ja nichts – schließen wir das TNC einfach noch an den Mikrofoneingang und Lautsprecherausgang des Funkgerätes an. Wer 9600 oder gar 19200 Baud erreichen will, muß sein Amateurfunkgerät umbauen. Aber auch hier experimentieren die Amateure an einem neuen Übertragungsprotokoll, denn der Umbau ist nur dazu da, mit 9600 bzw. 19200 Baud senden zu können. Da man in Mailboxen meistens empfängt und nur wesentlich weniger sendet, wäre ein Protokoll mit verschiedenen Sende- und Empfangsgeschwindigkeiten denkbar.

Das Telefonmodem

Wer ein Telefonmodem besitzt, weiß, daß er theoretisch mit jedem anderen Telefonmodem eine Verbindung aufbauen kann. Es wird immer automatisch die größte Geschwindigkeit, die beide Modems noch schaffen, ge-

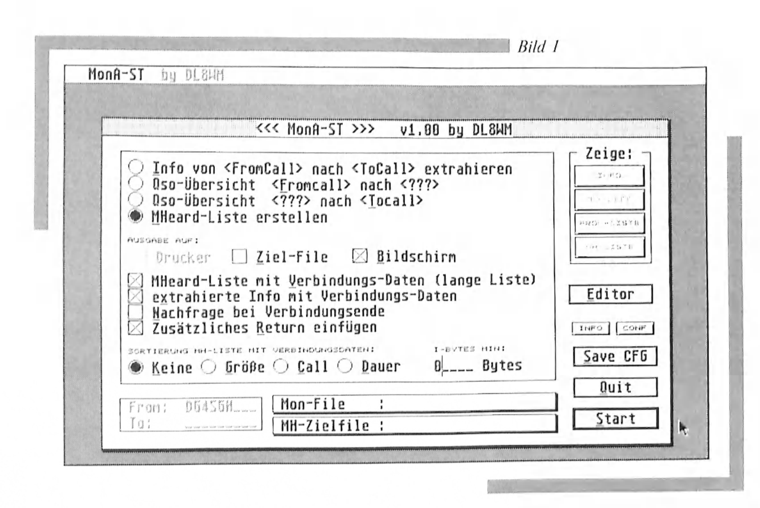


Bild 1

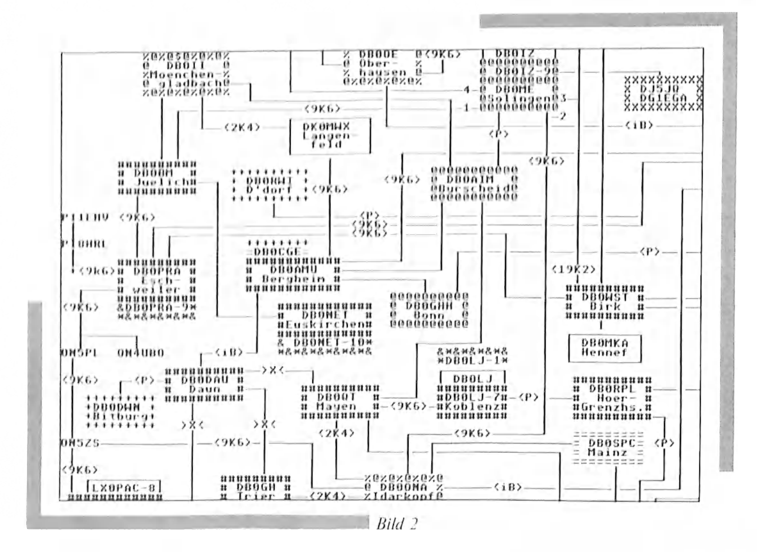


Bild 2

wählt. Zusätzlich sind sämtliche Übertragungsprotokolle genormt. Packet Radio wurde in seiner heutigen Form von Amateurfunkern, die gerne experimentierten, entwickelt. Deshalb muß man froh sein, daß sich wenigstens einigermaßen ein Standard-Protokoll durchgesetzt hat. Dennoch ist es hilfreich, wenn man ein paar EPROMs mit anderen Protokollen zur Hand hat.

Warum heißt Packet Radio Packet Radio ?

Ganz einfach: Alles wird in Datenpaketen übermittelt. Jedes Datenpaket enthält Prüfsummen, das Rufzeichen des Absenders und das des Empfängers. Dadurch kann eine Frequenz von mehreren Stationen gleichzeitig benutzt werden: Das TNC nimmt nur die Pakete an, die an seinen Besitzer adressiert sind. Aber keine Regel ohne Ausnahme: Man kann sein TNC auch in einen Monitor-Modus schalten, damit alle Datenpakete angezeigt werden. So kann man mitlesen, wenn sich zwei seiner Freunde gerade über ein interessantes Thema unterhalten. Oder man kann sich sämtliche Pakete, die von einer Mailbox ausgesendet werden, in eine Datei schreiben lassen. Mit einem Programm, wie z.B. MonA-ST (Bild 1), kann man sich den riesigen Mitschrieb eines Tages sortieren lassen.

Und für was soll das gut sein ? Ganz einfach: Viele Dateien, die man vielleicht auch möchte, werden mehrmals täglich von anderen Amateuren aus der Mailbox geholt. Und die häufige Überbelegung der Mailboxen und Digipeater führt zu einem starken Absacken der Geschwindigkeit - die 1200 Baud sind zur Übertragung von Programmen schon langsam genug. Hier kann es durchaus sinnvoll sein, sich die gewünschten Programme aus dem Mitschnitt zu extrahieren und nicht auch noch aus der Mailbox herauszuholen. Eine andere Benutzergruppe sind die Nicht-Amateure, die Aussendungen der Amateure, in diesem Fall derer Mailboxen, empfangen, aber selber nichts senden dürfen.

Die Kosten einer Funkanlage, um von München aus eine Mailbox in Hamburg oder gar in Amerika zu erreichen, würden natürlich nicht zu jedem Hobbygeldbeutel passen. Außerdem würde durch die vielen Störungen auf der langen Funkstrecke die Geschwindigkeit erheblich sinken. Deshalb hat man in jeder größeren Stadt einen sogenannten Digipeater auf einer UKW-Frequenz (im 70cm-Band, 430-440MHz) aufgebaut. Die Digipeater sind untereinander auch mit Funkverbindungen auf noch höheren Frequenzen (23cm- Band, 1.26-1.3GHz) mit 9600 Baud und mehr - evtl. sogar über Amatuerfunksatellit - verbunden. Diese hohen UKW-Frequenzen sind sehr störungsarm, ihre Reichweite ist aber gering, was ein dichtes Netz von Digipeatern notwendig macht. Es genügt nun, den nächsten Digipeater zu erreichen. Dann kann man sich von Digipeater zu Digipeater bis zu seiner Zielmailbox weiterverbinden lassen. Wenn man z.B. eine Verbindung von Ulm mit einem Funkfreund in Göppinia 2gen haben möchte, so tippt man „c DH3SBW v DB0AAL v DB0LAI v DB0RBS v DB0ID v DB0GPP" ein. „c" steht für connect, DH3SBW ist das Rufzeichen des Funkfreundes, „v" steht für via, DB0AAL ist ein Einstiegsdigi in Ulm, DB0LAI, DB0RBS und DB0ID sind Digipeater auf dem Weg und DB0GPP ist der Einstiegsdigipeater des Funkfreundes in Göppingen. Um sich einen Verbindungsweg zu suchen, gibt es s.g. Linkkarten.

Bild 2 zeigt aus so einer Karte einen Ausschnitt. Nachdem man sich etwas eingearbeitet hat, kommt man mit ih-

nen, nach anfänglicher Verwirrung, sehr gut zurecht. Interessant sind auch sogenannte „Gateways", mit denen man in andere Netze, z.B. das Internet kommt. Doch leider ist das Errichten und Benutzen solcher Gateways in Deutschland verboten.

Und Funksoftware für den Atari ?

Die gibt es zum Glück zum größten Teil als PD, Free- oder Shareware. Und dazu hat sich Reinhard Spangehl, DL2LAS, die Mühe gemacht, sämtliche Atari Amateurfunk Free- und Shareware zu sammeln und in einem kostenlosen (!) PD-Service zu verbreiten! Das ist unseres Wissens einzigartig in der Computerwelt. Und da die Programme zum größten Teil auch noch sehr gut sind, zieht es neidische Blicke aus der DOS-Welt auf sich. Hier noch einmal ein Dank im Namen aller Anwender an Reinhard Spangehl und seine Helfer. Und natürlich auch noch ein Dank an die Autoren der Programme. Im Folgenden sollen 2 Programme für Packet Radio noch etwas näher vorgestellt werden: PacketMaster und DP.

PacketMaster

Zum Test lag mir die Version 3.1 vor. In dem README.TXT erfährt man dann, daß dem PacketMaster keine Anleitung mehr als ASCII-Text, sondern in Form von TEX-Dateien beiliegt. Was dem Nicht-TEX-Besitzer zum Nachteil wird, ist dem TEX-Besitzer von Vorteil: Nach dem Ausdruck auf einem Laserdrucker ergibt sich ein Handbuch, das in seiner Qualität das Handbuch von so manchem kommerziell vertriebenen Programm in den Schatten stellt. Und auch am Inhalt gibt es nichts zu bemängeln: Der Anfänger wird gut in das Programm und nebenbei noch etwas in die Grundlagen von Packet Radio eingeführt.

Aber nur zum Programm:

Es läuft leider nur in ST-Hoch. Nach

Bild 4

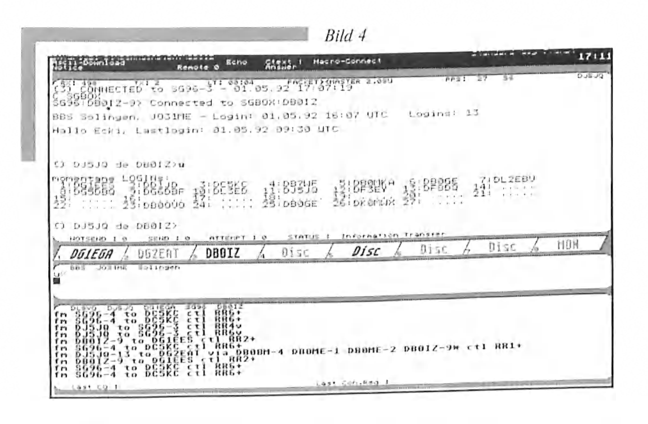
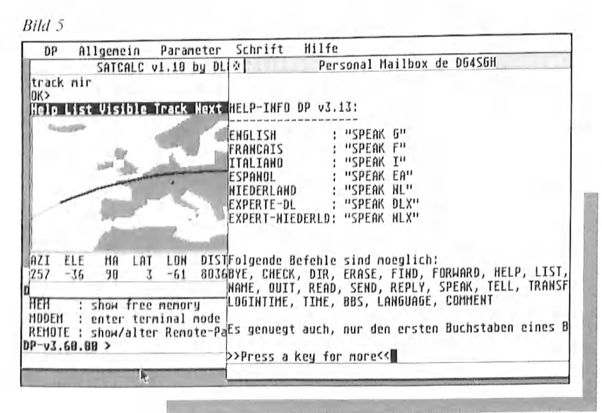


Bild 5



dem Start erscheint erst einmal ein hübsches Begrüßungsbild (Bild 3) und dann der Arbeitsbildschirm (Bild 4). Er wurde gut durchdacht und zeigt stets alle wichtigen Informationen. Die Bedienung ist anfangs etwas schwierig, da auf eine Menüleiste verzichtet wurde, geht später aber flott. Nicht nur für den Anfänger interessant ist die Möglichkeit, im Programm eine Linkkarte aufrufen zu können (Bild 2).

Natürlich besitzt PacketMaster auch eine kleine Mailbox, in die Funkfreunde in Abwesenheit des Besitzers Nachrichten hinterlassen, und Dateien senden oder empfangen können. Auch kann man PacketMaster vollkommen fernsteuern.

Eine gute Idee war das beiliegende Accessory Packet ACCess, das in der Version 1.0 vorliegt. Es handelt sich hierbei um eine abgespeckte Version von PacketMaster, die als Accessory läuft und somit stets zu Diensten steht.

FAZIT

Im ganzen kann man PacketMaster wegen seines ausgezeichneten deutschen Handbuches, das man bei den Autoren auch für 40 Mark gedruckt bekommen kann, und seines übersichtlichen Funktionumfanges Anfängern empfehlen. Aber auch die Tatsache, daß PacketMaster keine Festplatte verlangt und Packet ACCess als Accessory läuft, ist für den Profi interessant.

DigiPoint (DP)

DP ist ein extrem umfangreiches und mächtiges Packet Programm. Nach der Installation belegte DP auf meiner Festplatte 2.3 MB. Ein Arbeiten mit Disketten ist somit nicht mehr sinnvoll. Was des Profis Freude, ist des Anfängers Leid: Ein Einsteiger wird von dem Funktionsumfang beinahe erschlagen. Dazu kommt, daß nur ein englisches Handbuch als ASCII-Text beiliegt. Dafür hat DP eine ausführliche deutsche Online-Hilfe. Diese liegt aber gepackt vor, was zu unangenehmen Entpackzeiten führt. Desweiteren braucht DP relativ viel Arbeitsspeicher, was bei 1 MB Rechnern immer wieder mal zu der Meldung „Nicht genug Speicher" führt.

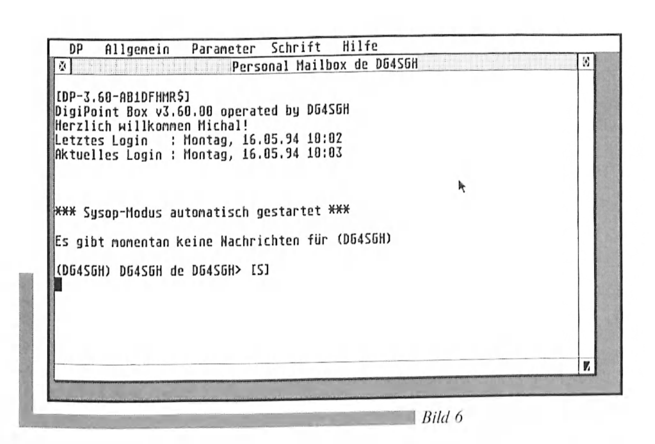
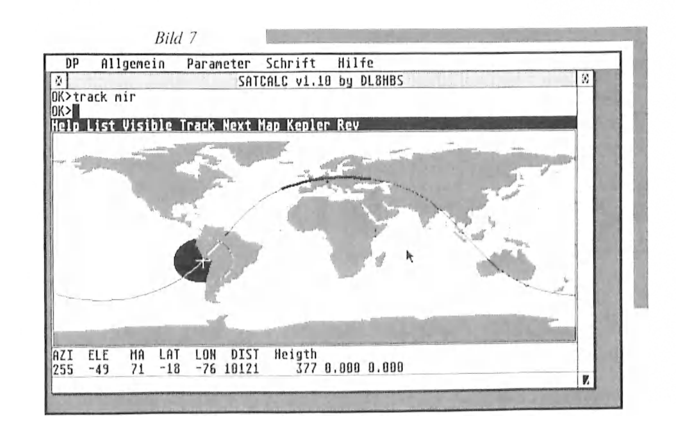


Bild 6

Bild 7



Aber nun genug der Kritik.
DigiPoint ist voll in das GEM eingebunden (Bild 5), es läuft somit auf allen Ataris in allen Auflösungen.
Besonderer Erwähnung bedarf auch die Mailbox, die extrem umfangreich ist (Bild 6).
Auch der Satelliten-Tracker glänzt in GEM (Bild 7).

FAZIT

DigiPoint ist ein Muß für alle Packet Radio Profis auf dem Atari. Für Anfänger ist es meiner Meinung nach zu umfangreich und vor allem wäre hier eine deutsche Anleitung wünschenswert.
Aber da beide Programme PD sind, kann sich jeder Packet-Interessierte beide besorgen und dann selber sein Lieblingsprogramm auswählen.

Informationen
Deutscher Amateur-Radio-Club e.V.
(DARC)
Postfach 1155
34216 Baunatal - Tel. 0561-949880

Portfolio-Rubrik



In der letzten Ausgabe haben wir mit dieser Pofo-Rubrik begonnen. Die Resonanz ist vielversprechend gewesen. Welch ein Wunder auch, wenn man bedenkt, daß es bundesweit viele zehntausend Portfolio-Besitzer gibt.
In dieser und den kommenden Ausgaben werden wir uns bemühen, Ihnen eine ständige Stütze für den alltäglichen Gebrauch des Pocketcomputers zu bieten.

Hallo PoFo-Fans & Friends !

Zugegeben, der Start dieser Rubrik war ein wenig überhastet und vielleicht durch falsche Artikel eingeleitet worden. Aber ich bin flexibel genug um demnächst auch einen kleinen DOS-Lehrgang zu veranstalten, damit auch die Einsteiger recht bald das Inside-Niveau erreichen.

Generell kann man die PoFo-User in zwei große Gruppen einteilen:

Da sind zum einen die Anwender, die nur mit den internen Programmen des PoFo arbeiten und zum anderen die Anwender, die auch Fremdprogramme auf dem PoFo einsetzen. Mein angestrebtes Ziel ist es, Euch Leser so gut zu informieren, daß Ihr den PoFo ohne Angst und wie im Schlaf bedienen könnt. Ich benutze zwar selbst fast nur die Textverarbeitung und das Systemmenü von den internen Programmen, sitze aber recht gut im Sattel, wenn es um Fremdprogramme und das DOS geht.

Um das Ziel zu erreichen, benötige ich Eure Mitarbeit in Form von Fragen, Kritiken und Anregungen zum PoFo und dieser Rubrik. Ich und hoffentlich auch ein paar PoFo-Kenner, werden auf jede Äußerung einzeln eingehen und unsere Resultate/Antworten hier präsentieren.

Da ich momentan noch der einzige Autor bin, könnt Ihr vorerst nur mich kontaktieren:

Lars Aschenbach
Stückenstr. 55c
22081 Hamburg
oder über meine CompuServe Adresse 100542,3711.

Von Telefonaten bitte ich abzusehen, da ich kaum zu erreichen bin und mir noch einen Rest von Freizeit erhalten möchte.

Wie oben bereits erwähnt, werde ich die Briefe/Nachrichten nicht auf direktem Wege beantworten, sondern hier im Heft, weil das sicherlich auch für andere Leser interessant ist!

In diesem Sinne wünsche ich uns eine lebendige und interessante PoFo-Rubrik,

Euer Lars Aschenbach

Fragen zum Portfolio

Fragen & Antworten

Frage:
Selbst einfache Turbo Pascal Programme der Version 6.0, die nur Texte auf dem Bildschirm ausgeben sollen, sorgen für katastrophale Abstürze meines Portfolio. Woran liegt das ?

Roman Peters

Antwort:
Die von den PCs bekannten Units für TP können nicht auf dem PoFo funktionieren, da dieser nicht 100%ig kompatibel zu PCs ist. Der Amerikaner BJ Gleason hat daher TP Units für die TP Versionen 5.5 und 6.0 geschrieben, die anstelle der PC üblichen TP Units in die Programme eingebunden werden müssen. Wir werden diese speziellen Units demnächst über die Spezialdisk der Atari inside vertreiben. Lars Aschenbach

Frage:
Bietet die Atari inside auch Hard- und Software für den Portfolio an ?

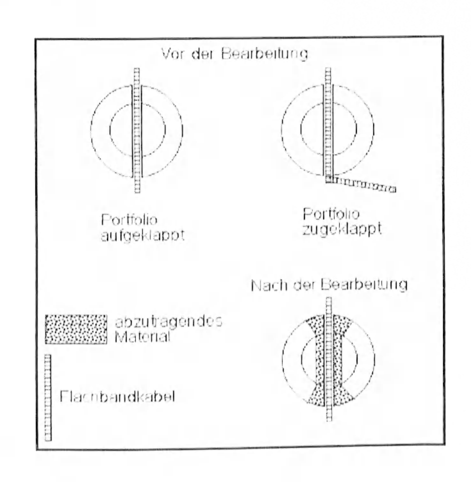
Roman Peters

Antwort:
Über die Spezialdisk der Atari Inside bieten wir ab der letzten Ausgabe auch Software zum PoFo an. Zwecks Hardware beachten Sie bitte die Anzeigen der "Fair Forum Händlergemeinschaft" und fragen Sie den dort genannten Händler, der noch am ehesten in Ihrer Nähe liegt.

Lars Aschenbach

Das Flachbandkabel

Vielen ist das leidige Problem oder auch der Konstruktionsfehler des Portfolios bekannt:
Die Führung des Flachbandkabels (Verbindung des Motherboards zum Display), die unweigerlich zum Kabelbruch führt. Da eine Reparatur sehr teuer ist, greifen viele zum Schraubenzieher und entfernen diese Führung (das Röhrchen unterhalb des Displays).
Leider ist dadurch jeglicher Schutz des Flachbandkabels gegen mechanische Einflüsse dahin. Deswegen habe ich dieses Röhrchen bearbeitet (siehe Skizze).
Es läßt sich, da es aus zwei Hälften besteht, bei zusammengeklapptem Portfolio von der Seite mit einem Schraubenzieher auseinanderdrücken (Vorsicht vor einer Beschädigung des Kabels!!). Die hintere Hälfte kann nun abgenommen werden - dann den Portfolio aufklappen und die vordere Hälfte abnehmen.
Das Ganze läßt sich mit einer Feile (z.B. Nagelfeile) bewerkstelligen. Material sollte nur an der Stelle abgetragen werden, innerhalb der das Kabel liegt, da sich das Röhrchen sonst nicht wieder zusammenstecken läßt.
Danach muß das "Röhrchen" nur wieder in den Portfolio eingebaut werden und die Lebensdauer könnte sich um einiges verlängern.
Für evtl. Schäden beim Umbau kann der Autor nicht haften.



M. Wittland

Wichtige Tips & Infos

PORTFOLIO (intern) BESCHLEUNIGEN UND SPEICHER ERWEITERN:

Ausführlicher Anleitungstext mit Fotos und Grafiken zum Selbstaufüsten auf 224/320/416 oder 512KB intern, Beschleunigung der Taktfrequenz um 33 %, Ansteuerung der parallelen Schnittstelle des PF unter PBASIC (von BJ Gleason), sowie Lieferantenadressen und PF-Literatur.
Erhältlich für 35,- DM bei

Stefan Kächele
Mozartstr. 10
79331 Teningen
Tel:07641-47649 (Anrufbeantworter)

BAUSATZ PACKET-RADIO INTERFACE FüR DEN PORTFOLIO:

Bei Herrn Günter Nützel (DG3MJV) erhalten Sie für ca. 130,- DM den Bausatz (inkl. Platine, Software im EPROM, Anleitung) für ein Packet Interface.

KOMMERZIELLES PF-ZUBEHöR:

Eickmann Computer Frankfurt Tel: 069-763409, bietet noch PF Hard- und Software an, gelegentlich gibt's auch ein kleines Infoblatt mit News.

Becker + Partner hat neben Portfolio u. Zubehör auch div. Kleinteile (Schnittstellenabdeckung, usw.) auf Lager.

Bei PF-Erfinder DIP in GB gibt es einen Katalog mit Zubehör und den aktuellen Preisen.

DIP Systems Ltd.
32 Frederik Sanger Road
Surrey Research Park
Guildford Surrey
GU 25XN
Tel: 0044-483-301555
Fax: 578072

Bei ABAK gibt es PortWalk, ein kleines Interface für die par. Schnittstelle zur Datensicherung auf Magnetband; PortDrive, ein 1,44MB Laufwerk zum direkten Anschluß an den PF (???,-DM); PortEx eine SMD Experimentierplatine für den Systembus mit Stecker(!) für 49,-DM.

LITERATUR:

"Das große Buch zum Atari-PF"
M. Müller, Data Becker, 4.Auflage
"Das PF-Praxisbuch"
A.Grote, Markt+Technik '90
"PF Programmierpraxis"
F. Riemenschn., M. Schuster, M&T '91

RÜCKMELDUNG ERWÜNSCHT:

Diese kleine Aufstellung erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit und soll interessierte Portfolio Anwender über die "Latest News" in Deutschland (bzw. Europa) informieren.
In unregelmäßigen Abständen wird »Tips + Infos« auf den jeweils aktuellen Stand gebracht.
Wer ebenfalls Neuigkeiten rund um den Portfolio weitergeben möchte kann sich gerne bei mir melden:

Wolf-Theo Holl
Neue Marktstr. 16
D-47051 Duisburg
Tel/Fax/DxJ: ++49-(0)203-299880
CIS: 100113,2626

Die Maus Das Netz

Weniger groß und weniger beachtet als etwa das Fido- oder das Usenet fristet das Mausnet ein eher bescheidenes Dasein im Schatten der großen Datennetze. Eigentlich jammerschade, denn die Qualität des Mausnet ist unbestreitbar hoch, vor allem was Benutzerfreundlichkeit und das Angebot angeht. Insbesondere für Atari-User bietet dieses Netz eine Fülle von Informationen und Software zum downloaden.

Was ist eigentlich eine Maus?

Sie werden sicherlich schon von Mailboxen gehört haben. Diese sind Einrichtungen, die per Modem erreichbar sind und durch die man Informationen und Software tauschen kann. Das Mausnetz bietet in vielen Städten Deutschlands solche Mailboxen mit einem einheitlichen Erscheinungsbild.

Am 30. 4. 1985 wurde in Münster die erste Maus gegründet. Seitdem haben sich die Mäuse kräftig vermehrt. Mittlerweile haben weit über hundert Mäuse das Licht der Welt erblickt. Sie sind praktisch in allen Großstädten - in vielen sogar mehrfach - vertreten.

Viele Mäuse befinden sich aber auch in Kleinstädten, so daß (fast) jeder User eine Box in seiner Nähe vorfinden dürfte. Nur in den neuen Bundesländern sieht die Lage bislang noch nicht so rosig aus.

Bedienung

Das Mausnetz zeichnet sich durch eine hohe Übersichtlichkeit und Benutzerfreundlichkeit aus. Nachdem der User sich eine passende Terminal- emulation (IBM, VT52, VT100 oder ANSI) ausgewählt hat, findet er sich mit dem Mausmenü schnell zurecht. Falls es doch einmal Probleme gibt, stehen umfangreiche Hilfetexte zur Verfügung.

Der User kann auch statistische Informationen über die Box und sich selbst abrufen. So kann beispielsweise abgefragt werden, wieviele Anrufer die Box bereits besucht haben. Häufige Anrufer werden in einen Highscore aufgenommen.

Ein Gebührenzähler informiert über den Reibach der Telekom.

Allerdings hat soviel Komfort auch seinen Preis:

Jeder User ist aufgerufen, sich an den Kosten des Mausnetzes zu beteiligen. Wer dies nicht tut, wird irgendwann als "Geizhals" eingestuft und mit einer kürzeren Online-Zeit bedacht. Wer damit nicht einverstanden ist, sollte bedenken, daß den Betreibern für Strom und Telefon allmonatlich hohe Kosten entstehen.

Was hat das Mausnetz dem User zu bieten?

Zunächst jede Menge Software, praktisch für alle gängigen Systeme. Aber gerade Atari-User kommen hier auf ihre Kosten, denn das Mausnetz hat sich wohl wie kein anderes deutsches Datennetz seit jeher um die Atari-Gemeinde gekümmert.

In vielen Mausboxen stellen Atari-User die meisten Anrufer, was sich auch an den zahlreichen Atari-Gruppen ablesen läßt.

Gruppen sind im Mausnetz übrigens das, was in anderen Netzen oft als "Bretter", "Foren" oder "Newsgroups" bezeichnet wird. Hier können sich die User zu allen erdenklichen Themen äußern oder Mitteilungen von anderen Usern lesen. Im Mausnetz gibt es über dreihundert solcher Gruppen.

Atari Newsgroups im Mausnet

ATARI.DTP
Desktop Publishing mit Atari-Computern

ATARI-EXP
Expertenforum für ST/TT

ATARI-F030
Alles über den Falcon

ATARI-FIDO
Das Atari-Brett des Fido-Netzes

ATARI.HARD
Newsgroup für Hardwarefreaks

ATARI.NEWS
Neue Produkte und Updates

ATARI.PROG
Tips für Programmierer

ATARI.TALK
Atari-User melden sich zu Wort

ATARI.TEXT
Textverarbeitung mit dem Atari

CS.ATARI.A
Newsgroup comp.sys.atari.announce aus dem Usenet

GEMINI
Informationen zur gleichnamigen Oberfläche

GNU-ST
Alles zum Thema Gnu-Programmierung

Quark
Forum für Quark-User

Sysops ST-CDROM
Fragen und Antworten zu Atari-CDs

In unserer Tabelle haben wir die wichtigsten Gruppen aufgelistet.

Der Nachrichtenaustausch ist hier sehr rege, und der User kann sich über alle erdenklichen Themen rund um den Atari informieren oder auch Kontakte zu Gleichgesinnten herstellen.

Aber auch andere Gruppen verdienen Beachtung:

Ob Astronomie, Politik, Wirtschaft oder Religion, es gibt kaum etwas, was es nicht gibt.

In "Suche" und "Biete" findet ein reger privater Kleinhandel statt.

Amüsantes ist in den Gruppen "de.jokes" (aus dem De-Netz) und Satire zu finden.

Wer möchte, kann auch eine neue Gruppe gründen und als "Chef" moderieren. Die meisten Sysops (das sind die System operators) stehen solchen Anliegen aufgeschlossen gegenüber, wenn die allgemeinen Regeln beachtet werden. Hierzu gehört vor allem auch, daß das Mausnetz nicht zu sittenwidrigen, rassistischen oder sonstigen gesetzwidrigen Zwecken mißbraucht wird.

Darüber hinaus erhält jeder User auf Wunsch ein eigenes Postfach, über das er aus aller Welt zum Ortstarif erreichbar ist. Denn über Gateways ist das Mausnet mit anderen Netzen verbunden. Natürlich können Nachrichten auch versendet werden, was natürlich innerhalb des Mausnetzes besonders reibungslos funktioniert. Jede Nacht werden die Mäuse aktiv und tauschen untereinander ihre Mitteilungen aus.

Übrigens empfiehlt es sich für jeden User, sich eines "Offlinereaders" zu bedienen. Bei diesem Verfahren, daß im Mausjargon als "Maustausch" bezeichnet wird, werden die Mitteilungen schnell und automatisch abgerufen, um Telefongebühren zu sparen. Gelesen wird "offline", d.h. ohne Verbindung zur Box. Die Mitteilungen werden auch offline ohne Eile beantwortet und ebenso automatisch in die Box hochgeladen. Für den Atari gibt es gleich mehrere solcher Maustauschprogramme zur Auswahl, unter anderem "CAT und THE_DOT".

Nach dieser kurzen Übersicht sollte sich jeder selbst einen Eindruck über das Mausnet verschaffen. Übrigens findet sich in jeder Box eine vollständige Liste des Mausnetzes. Viel Spaß!

Nicolaus Ebbinghaus

Rufnummern von Mausboxen (Auswahl)

Nr.	Kürzel	Bezeichnung	Ort	Rufnummer
32	FL	MAUS	Flensburg	0461-13117
40	SL	MAUS	Schleswig	04621-31820
93	IZ2	MAUS	Itzehoe 2	04821-4692
6	KI	MAUS	Kiel	04322-6501
72	HL	MAUS	Lübeck	0451-394722
14	HH	MAUS	Hansestadt Hamburg	040-53897013
44	HH3	QUARK	Hamburg	040-7209674
3	HB	MAUS	Hansestadt Bremen	0421-8718006
99	WHV	MAUS	Wilhelmshaven	04421-13435
83	NF	MAUS	Nordfriesland	04671-2382
57	OL	MAUS	Oldenburg	0441-9699081
71	H	MAUS	Hannover	0511-9730921
29	OS	MAUS	Osnabrück	0541-597571
85	WOB	MAUS	Wolfsburg-Reislingen	05363-40775
24	MS3	MAUS	Münster 3	0251-260324
17	DO	MAUS	Dortmund	0231-697214
37	DU	MAUS	Moers/Duisburg	02841-953182
25	D	MAUS	Düsseldorf	0211-9718906
69	W	MAUS	Wuppertal	0202-7387524
8	K	MAUS	Köln	0221-1390008
4	BN	MAUS	Bonn	0228-213320
23	B	MAUS	Berlin	030-6246510
118	L	MAUS	Leipzig	034298-38576
87	GÖ	MAUS	Göttingen	0551-7704464
106	GI	MAUS	Gießen	0641-39037
45	WI	MAUS	Wiesbaden	0611-547307
10	F	MAUS	Frankfurt	069-6313857
15	LU	MAUS	Ludwigshafen	0621-6296138
22	HD	MAUS	Hemsbach/Heidelberg	06201-477275
48	KA	MAUS	Karlsruhe	0721-358887
53	HN	QUARK	Heilbronn	07131-507329
38	S	MAUS	Stuttgart	0711-5590396
60	FR	MAUS	Freiburg	0761-53851
7	WÜ	MAUS	Würzburg	0931-280269
50	N	MAUS	Nürnberg	0911-405167
13	R	MAUS	Regensburg	0941-448518
96	M2	MAUS	München 2	089-98290910

Außerdem in der Schweiz und Österreich:

94	C-B	MAUS	CH-Ruefenacht/Bern	0041-31-8320121
52	A2W	MAUS	Wien-2	0043-1-4703022
88	A-L	MAUS	Linz	0043-732-610770

Interview zum Mausnetz

Interview mit Harald Leibat, Sysop der Maus Hansestadt Hamburg.

Redaktion:
Ich hatte mehrmals vergeblich versucht, mich bei Dir einzuloggen. Dann habe ich aus einer anderen Box Deine neue Nummer bekommen.

Harald:
Das ist ganz einfach zu erklären: Die MAUS HH hat seit 2 Monaten auf ISDN umgestellt und folgedessen eine neue Rufnummer für analog und digital (ISDN) 040/538 970 13.

Redaktion:
Seit wann existiert Deine Box?

Harald:
Die MAUS HH ist seit dem 27.01.1990 online.

Redaktion:
Und macht es immer noch Spaß?

Harald:
Aber sicher, bei diesen Usern immer :-).

Redaktion:
Gibt es denn auch Probleme mit Usern?
Spielen unerwünschte Aktivitäten wie Schleichwerbung, Rechtsradikalismus oder dergleichen eine Rolle?
Harald:
Mit meinem alten Usern eigentlich nicht. Wenn jemand kommerzielle Werbung in die MAUS einspielt, wird er höflich aber bestimmt darauf hingewiesen, daß dieses in den MÄUSEN nicht erwünscht ist. Bei rechtradikalen Mails reagiere ich allerdings heftiger. Der User wird von mir verwarnt. Bei Wiederholung scheue ich nicht davor zurück, die Staatsanwaltschaft einzuschalten. Radikalismus ob links oder rechts haben in der Maus keinen Platz!!

Redaktion:
Wie sieht es eigentlich mit dem Chatten aus?

Harald:
Da die MAUS z.Z. nur einen Port bedient, ist ein Chatten mit einem anderen User (außer dem Sysop) natürlich nicht möglich.

Redaktion:
Und wie steht es mit dem Postverkehr? Funktioniert das wirklich weltweit?

Harald:
Ja, denn das MAUSNET (C) hat Gateway's zu diversen Netzen z.B. Internet, FidoNet, ZerberusNet,.........

Redaktion:
Wie verhält es sich mit Quark? Was ist das für eine Software? Und warum nennen sich viele Boxen so? Sind das auch echte Mäuse?

Harald:
Die Quark ist eine Software gleichen Namens für den Atari-ST. Dieses sind KEINE MÄUSE sondern Quark's. Diese sind an dem MAUSNET (C) angeschlossen.

Redaktion:
Wie groß ist denn die Bedeutung der Atari-User für das Mausnet?

Harald:
Ich kann da nur für die MAUS HH sprechen. Hier liegt der Anteil der User bei ca. 45% DOS & OS/2, 45% Atari ST und der Rest andere Rechner.

Redaktion:
Vielen Dank für dieses Gespräch.

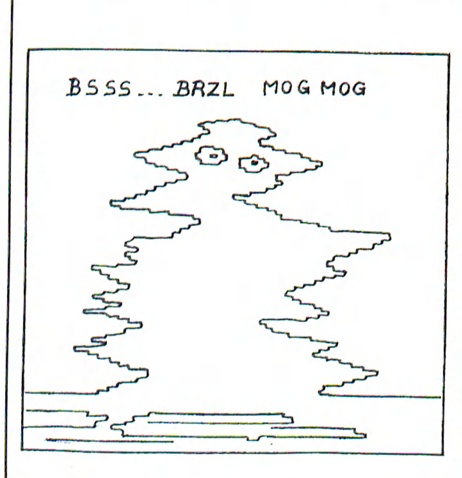
Harald:
Da nich Harald für :-)

Harald:
Diese Boxen mit Atari-Anteil möchten gerne erwähnt werden:

Cybercity Aachen
0241-21130
0241-28810
0241-21170 (ISDN)

Cybercity Köln
0221-4201280
0221-9415027 (ISDN)

Das Interview führte N. Ebbinghaus







ATARI - INSIDE
Jahres-Abonnement

Übersenden Sie mir bis auf Widerruf die nächsten 7 Ausgaben der ATARI-Inside.
Die Kündigung ist jederzeit mit Wirkung zur jeweils übernächsten Ausgabe möglich. Das Abonnement kostet in Inland DM 38.50, im Ausland DM 52.-*.

Name, Vorname

Firma

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren, der Erziehungsberechtigte)

* Folgende Preise gelten für die Schweitz:
Abo: 38.- Sfr. / 15.- Sfr., Probeexemplar: 7.- Sfr

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

- [ ] Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug

Name des Kreditinstitutes

BLZ

Kto.-Nr.

- [ ] Durch Überweisung (Beleg liegt bei)
- [ ] Bar (Scheck)

Widerrufsrecht (gilt ab Vertragsabschluß):

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb 10 Tagen beim Abo-Service, Rührsbrook 10, 24226 Heikendorf, widerrufen kann und bestätige durch meine Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

Datum/Unterschrift (für Jugendliche unter 18 jahren der Erziehungsberechtigte)

Bitte beachten Sie, daß diese Bestellung nur dann bearbeitet werden kann, wenn beide Unterschriften eingetragen sind.

Kleinanzeige für die ATARI-Inside

- [ ] Biete
- [ ] Suche
- [ ] Tausche
- [ ] Hardware
- [ ] Software
- [ ] Sonstiges

Pro Kästchen bitte nur einen Buchstaben. Fettgedruckte Wörter unterstreichen, zu zentrierende Zeilen am Rand mit einem "Z" kennzeichnen.

Datum, Unterschrift

ATARI-Inside

Bestellcupon - Falke Verlag, A. Goukassian

Produktname	Menge	Preis	Gesamtpreis

Abonnement der ATARI-Inside

Absender

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

Kleinanzeige für ATARI-Inside

Absender

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

Bestellcupon ATARI-Inside

Absender

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

FALKE Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

PSI Interface

Ein Multitalent für professionelles Harddiskrecording und Festplattenbackups

Nachdem sich das junge Entwicklerteam mit der FALCON-Grafikerweiterung "BLOW-UP" in FALCON-Kreisen einen guten Namen gemacht hat, kommt es nun mit einem ausgereiften PSI-Interface zurück. Mit Hilfe dieses Hardwarezusatzes sind Sie in der Lage, DAT- & CD-Player am Falcon030 anzuschließen, um somit Musikproduktionen in Profi-Qualität zu realisieren.

Die Hardware

Die Erweiterung erscheint in einem grauen Gehäuse mit den Maßen 13 x 8 x 1.8 cm und wird direkt am DSP-Port des Falcon angeschlossen.

Auf der Vorderseite befinden sich optische und koaxiale Anschlüsse, auf der Rückseite sind 9 LED-Anzeigen. Schließlich sind auf der Oberseite des Gehäuses 4 DIP-Schalter, die für die einzelnen Ausgänge verschiedene Parameter regeln.

Die Software

Das Paket wir mit zwei Disketten und reichlich Lesestoff ausgeliefert. Auf der ersten Diskette befindet sich die Softwareversion der Bilschirmerweiterung "BLOW-UP".

Das eigentliche Hauptprogramm enthält die Konfigurations-Software sowie diverse Utilities und Beispielprogramme. Als kleine **Besonderheit** werden auch Sourcecodes der Software in C und Assembler mitgeliefert. Über die Software können zum Beispiel diverse Kompatibilitätsmodi angewählt werden. Einer dieser Punkte enthält auch die volle Kompatibilität zum S/PDIF-Interface von Steinberg (Cubase Audio).

Praxis

Ist die Karte angeschlossen, kann man durch die digitale Verbindung z.B. mit einem CD-Player bei der Aufnahme eine hervorragende Tonqualität erzielen. Erfahrungsgemäß läuft das Interface problemlos mit allen bekannten Harddiskrecording-Programmen.

Bearbeitete und z.B. mit Effekten versehene Tonfolgen (Musik usw.) können direkt auf DAT ausgegeben werden, so daß der Sound keinen Umweg über das Audio-System macht. Somit sind profesionelle Aufnahme- und Wiedergabeergebnisse garantiert. Für alle diejenigen, die keine CD- oder DAT-Player mit digitalen Ein- & Ausgängen besitzen, bietet das S/PDIF-Interface von "BLOW UP" auch die Möglichkeit, die Samplefrequenz des Falcon030 auf 44.1 oder 48 Khz festzusetzen, so daß auch über den Audio-Weg eine Kompatibilität zum allgemeinen Standard geschaffen werden kann.

Dies ist insbedondere dann wichtig, wenn man mit dem Gedanken spielt, ein fertiges Musikstück durch Überspielen des Festplatteninhaltes auf eine CD pressen zu lassen.

Besonderheiten

Neben den vielen Schankerln, die dieses preiswerte Interface bietet, ist ein weiterer Höhepunkt die Möglichkeit des **Festplatten-Backups** auf ein DAT-Tape. Hierfür wird eine eigene Software mitgeliefert, die es ermöglicht, einzelnen Programme, Ordner, Partitionen oder ganze Festplatteninhalte auf ein DAT-Tape zu kopieren und anschließend wieder einzuladen.

Für alle diejenigen, die ein DAT-Gerät ihr Eigen nennen dürfen, ist somit eine sehr preiswerte Alternative zur Erstellung von Sicherheitskopien gegeben.

Fazit

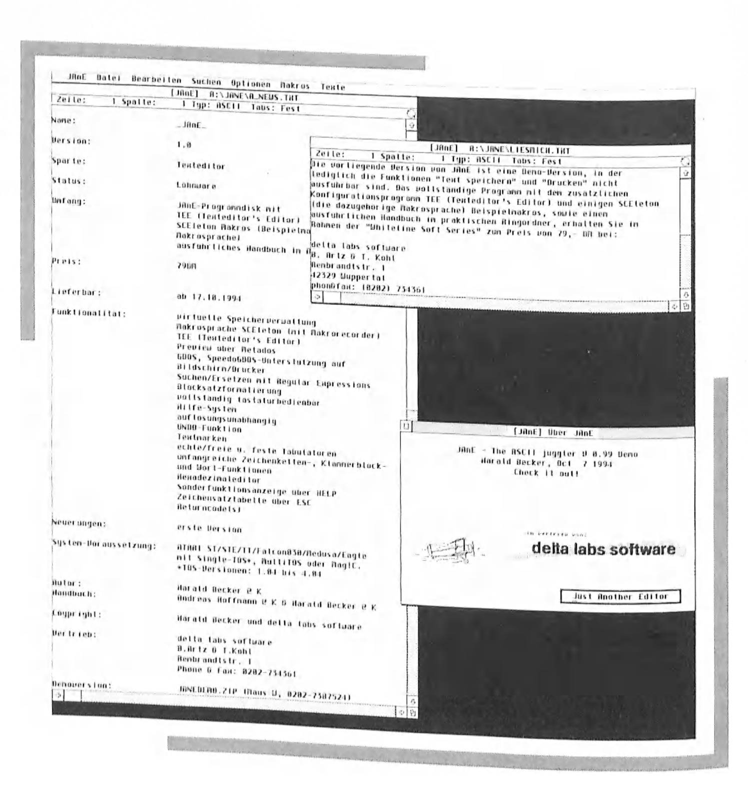
Das S/PDIF-Interface von "BLOW UP" hat auf uns einen hervorragenden Eindruck gemacht. Das gesamte Paket scheint gut durchdacht und läßt keine Wünsche offen.

Ein kleines Manko stellt das scheinbar handverarbeitete Gehäuse dar, welches nicht den stabilsten Eindruck auf uns machte. Es sollte aber davon auszugehen sein, daß alle diejenigen, die ein solches Gerät benutzen, auch wissen, daß man mit dieser Mikroelektronik behutsam umgehen sollte. Besonders gut hat uns aber gefallen, daß man auf diese Art und Weise ein extrem preiswertes Backup-System für den Falcon erhät. Hat man z.B. einen Falcon in einem Netzwerk eingebunden, ist es auch möglich, größere Datenmengen anderere Rechner schnell zu sichern.

Ein weiteres Plus muß dem Preis-/ Leistungsverhältnis zugesprochen werden. Wenn man bedenkt, daß diese Hardwarelösung insbesondere für den professionellen Einsatz in Tonstudios und CD-Produktionsanlagen konzipiert worden ist, ist der Preis von 399.- DM recht niedrig!

Info:
Blow Up
Tel. 089 / 681104
FAX: 0841/ 86480

JAnE



"Just Another Editor", so lautet der ausgeschriebene Name des neuen ASCII-Editors 'JAnE'.
Ein absolutes Understatement, denn einen solchen Editor hat die Atari-Welt noch nicht gesehen. Er könnte tatsächlich der Weisheit letzter Schluß sein...

JAnE liegt z.Z. in der Version 1.1. vor. Nachdem die erste Version doch noch sehr von Kinderkrankheiten behaftet war, wurde allen registrierten Anwendern ein kostenloses fehlerbereinigtes Update zugesandt. Auch das Handbuch war in der ersten Version noch nicht vollständig fertiggestellt, die fehlenden Seiten wurden jedoch ebenfalls nachgeliefert.

Funktionsumfang

Wer von JAnE Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms - z.B. Textattribute wie Fett- oder Kursivschrift oder gar ein Wörterbuch - erwartet, wird sicherlich mit JAnE nicht gut bedient sein. JAnE wurde für einen völlig anderen Zweck konzipiert und ist insoweit auch nicht direkt mit Textverarbeitungsprogrammen zu vergleichen. JAnE wendet sich an alle, die ASCII-Texte zu bearbeiten haben, ist also z.B. für das Editieren von Programmen, für das Erstellen von Vorlagen für Hypertexte oder auch nur mal eben für das Ändern diverser .INF-Dateien gedacht.

Für diese Zwecke jedoch bietet JAnE eine Fülle von Funktionen, die das Bearbeiten von ASCII-Texten zu einem Vergnügen machen. Schon die Grundfunktionen von JAnE sind sehr flexibel - so kann z.B. das Zeilenendekennzeichen frei bestimmt werden, um auch Texte mit anderen Zeilentrennern als dem üblichen CR/LF oder LF editieren zu können. Sollten angesichts schwieriger Sonderzeichen die normalen Editierfunktionen von JAnE einmal nicht ausreichen, kann der eingebaute Hexadezimaleditor eingesetzt werden, in welchem alle Zeichen übersichtlich per Hexschreibweise eingegeben werden können.

Auf überflüssigen Schnickschnack wie z.B. einen Taschenrechner verzichtet JAnE dagegen. Einen Schock Taschenrechner wird ja wohl auch jeder in seinem Bootverzeichnis haben...

Hervorragend sind die **Suchen/Ersetzen-Funktionen** von JAnE. Gesucht werden kann wahlweise nach Klartext oder nach „Regular Expressions". Regular Expressions kann man sich als eine Erweiterung der vom TOS her bekannten Wildcards vorstellen. So kann z.B. nach Kombinationen von bestimmten Zeichen gesucht werden, auch Zeilenanfang, Zeilenende etc. können in die Suchfunktion mit einbezogen werden - weitaus flexibler, als dies mit einfachen Wildcards möglich ist. Zu den umfangreichen Suchfunktionen gesellt sich eine komplexe Ersetzen-Funktion.

So ist es z.B. möglich, aus dem gefundenen String, Teilstrings abzugreifen und sie in den Ersatzstring einzufügen. Mittels dieser Möglichkeit ist es z.B. ein Leichtes, Textstellen nach dem Muster "#define zwanzig 20" automatisch umzusetzen in „zwanzig = 20;".

Wer schon einmal Quelltexte zwischen verschiedenen Programmiersprachen konvertiert hat, weiß, wie nervenzerfetzend umständlich so etwas mit einer simplen Ersetzen-Funktion zu verwirklichen ist.

Auch die **Blockfunktionen** sind erwähnenswert. So können Blöcke nicht nur ausgeschnitten und kopiert werden, sondern es ist auch möglich, Blöcke rechts- und linksbündig, zentriert und im Blocksatz zu formatieren sowie links und rechts einzurücken. Das absolute Highlight im Funktionsumfang von JAnE ist jedoch die eingebaute Macrosprache **'SCEleton'**.

Als erster Texteditor auf dem Atari bietet JAnE eine komplette, 'schlanke', aber dennoch leistungsfähige **Programmiersprache**. Die Grundstruktur dieser Sprache ist an 'C' angelehnt, doch auch an Pascal- bzw. Modulaprogrammierer wurde gedacht.

SCEleton bietet vielfältige Möglichkeiten für die automatisierte Verarbeitung von Texten. So ist es z.B. durchaus denkbar, mittels SCEleton auf einfache

Weise ein Programm zum Konvertieren von C-Headerfiles in Pascal-Headerfiles zu erstellen oder auch für die automatische Erstellung eines Hypertextes aus einem File mit Funktionsdefinitionen. Vielleicht finden sich ja schon bald SCEleton-Programme für diese Zwecke im Public-Domain-Pool.

Erleichtert wird der Einstieg in die Sprache „SCEleton" durch einen eingebauten Macrorecorder. Mit diesem können sämtliche JAnE-Funktionen in SCEleton-Programme umgesetzt werden. So ist auch ohne Programmierkenntnisse die einfache Erstellung von SCEleton-Programmen möglich.

Handhabung

Hier gibt es bezüglich der grundsätzlichen Editor-Funktionen eigentlich nur Positives zu berichten. Die Dialoge sind durchweg tastaturbedienbar, sehr übersichtlich und aufgeräumt. Die ganze Konzeption ist logisch aufgebaut und paßt sich harmonisch in die Reihe der schon bestehenden Editoren ein. Besonders interessant ist die Möglichkeit, bestimmten Textarten (bestimmt durch den Extender) oder auch einzelnen Texten sog. „Textprofil" zuzuordnen.

So ist es möglich, z.B. TEX-Quelltexten ein ganz anderes Outfit, andere Tabulatoren etc. zuzuweisen als Assembler-Quelltexten. Damit hat jeder Text gleich beim Laden das richtige Format.

Schade nur, daß es keine Möglichkeit gibt, Kommentare hell bzw. reservierte Wörter fett oder auch farbig darzustellen.

Leider ist im Gegensatz zu den Grundfunktionen die SCEleton-Schnittstelle bestenfalls als verworren zu bezeichnen. SCEleton-Quelltexte werden wie normale ASCII-Dateien geladen, so daß sie ein normales Textfenster in Beschlag nehmen. Ein weiteres Fenster wird durch Ausgaben von SCEleton blockiert und ein drittes durch den Macrorecorder. Dazu kommt dann noch ein Fensterdialog für die kompilierten SCEleton-Macros - und dann wird ja meist auch noch ein Fenster für den zu editierenden Text geöffnet sein... Alles in allem führt dies zu einem wüsten Fenstergetöse auf dem Bildschirm, wenn man mit SCEleton arbeitet. Hier sollte der Programmierer doch dringend über eine andere Lösung nachdenken - z.B. ein eigenes spezielles Fenster für SCEleton (vielleicht auch mit eigenem Fenstermenü), das für alle SCEleton-Aufgaben wie Editieren der SCEleton-Quelltexte, das Kompilieren derselben und für Ausgaben von SCEleton zuständig ist. Eine solche Lösung würde die Arbeit mit SCEleton doch wesentlich übersichtlicher machen.

GEM Neben fast schon selbstverständlich zu nennenden Features wie nichtmodale Fensterdialoge etc. bietet JAnE erfreulicherweise auch volle Speedo - GDOS - Unterstützung.

Auch Multitasking- Umgebungen bereiten JAnE keine Schwierigkeiten. Dank der voll GEM-konformen Programmierung läuft JAnE unter allen bekannten TOS-Versionen wie auch unter Mag!c und MultiTOS.

Betriebssicherheit

Nachdem die erste Version von JAnE noch diverse Fehler aufwies, ist das neue Update, die Version 1.1, recht betriebssicher. In dem Monat, in dem ich mit der neuen Version arbeite, traten bisher keine Abstürze auf und auch ansonsten habe ich bisher nur einen Fehler feststellen können - der Fensterredraw wird unter bestimmten Umständen falsch ausgeführt, so daß Textzeilen verwirrenderweise doppelt auftauchen können, ohne wirklich doppelt vorhanden zu sein.

Handbuch und Dokumentation

Das Handbuch besteht aus zwei Teilen, von denen sich der erste Teil dem eigentlichen Editor und der zweite Teil der Macrosprache „SCEleton" widmet.

Das Handbuch im Ringordner ist insgesamt ca. 230 DIN-A 5-Seiten stark. Es ist durchgehend ausführlich, übersichtlich und einfach geschrieben. Dank der guten Gliederung dürften sowohl Anfänger als auch Profis mit dem Handbuch bestens zurechtkommen. Einzig eine Schnellreferenz hätte man dem Handbuch noch spendieren können. Auch die Online-Hilfe ist reichlich kärglich ausgefallen und beschränkt sich auf Tastaturbelegung und Maushandling. Allerdings ist dieser Umstand angesichts der Preislage von JAnE durchaus zu verschmerzen.

Unverständlich ist jedoch, daß der Teil des Handbuches, welcher sich mit der Macrosprache SCEleton beschäftigt, nur auf Wunsch ausgeliefert wird. Ich kann hier nur den Tip geben, diesen Teil des Handbuches gleich bei der Bestellung von JAnE anzufordern.

Fazit

Ich habe jahrelang nach einem Editor gesucht, der mich zufrieden stellen kann. Es scheint, als hätte diese Suche nun ein Ende. Auch wenn insbesondere die Schnittstelle zu SCEleton noch nicht völlig ausgereift ist, ist JAnE für mich innerhalb kurzer Zeit zu einem unverzichtbaren Hilfsmittel geworden. Zum unschlagbaren Preis von 79.- DM bietet JAnE eine Vielfalt an Funktionen, die ich bisher noch bei keinem anderen ASCII-Editor gefunden habe. Für mich steht dieses Programm innerhalb der kurzen Reihe von Programmen, die ihr Geld mehr als wert sind.

Bezugsquelle
Delta Labs Media
Brillerstraße 40
42105 Wuppertal
Tel./Fax: 0202/308307

Demo in den meisten MAUS-Boxen

die ultimative Computershow:

ATARI in KASSEL

Die Computershow für Atari, Mac & PC

100 Aussteller
40 Atari - Aussteller

Beratung & Schnäppchen

25.+26. März täglich 10–18 Uhr
Messehallen Kassel
combit
DIE COMPUTERSHOW
· Multimedia ·
Hardware · Software · Telecom
Information und Verkauf
Für gewerbliche und private Anwender
Info 05 31 / 33 14 15 · Fax 05 31 / 34 61 16

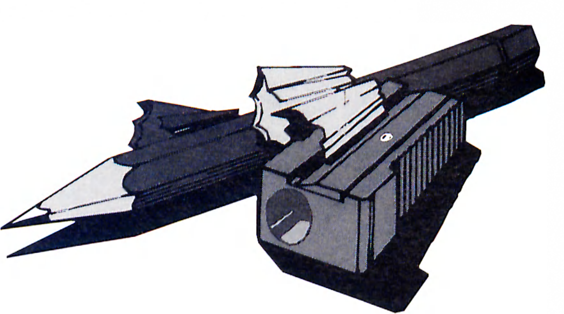
Komm zur combit

25. + 26. März 95

Messehallen Kassel

Info unter fon. 0531 - 331415 und fax. 0531 - 346116

Tips für das Arbeiten mit That's Write



Jeder, der die Textverarbeitung That's Write 4 für seine kleinen oder größeren Zwecke nutzt, hat bei einigen Problemen schon einmal vergeblich nach einer Lösung im Handbuch gesucht oder er hat sie an einer unerwarteten Stelle gefunden.

Dieser Artikel basiert auf Erfahrungen aus der täglichen Arbeit und soll Tips vom Anwender für den Anwender geben. Er soll über die Themen des Handbuchs hinaus helfen, sich in das Programm besser einzuarbeiten.

Da es unter den That's Write-Anwendern einige gibt, die mit einer Disketten- Installation arbeiten, muß gesagt werden, daß die genannten Tips und Vorschläge sich ausschließlich auf eine Festplatten-Installation beziehen und nicht unbedingt auf die Diskettenversion zutreffen.

Probleme mit dem no!System

Die Idee des no!System ist, eine gemeinsame Library als Grundlage für verschiedene Programme zu schaffen und somit Speicherplatz zu sparen. Die Einführung eines neuen Standards ist immer schwierig, was insbesondere die Kompatibilität betrifft.

Bei der Verwendung von "NO!SYS.PRG" mit älteren TOS-Versionen (gestestet auf dem Blitter-TOS 1.02) ergaben sich Probleme mit anderen Programmen, die sich auch im Auto-Ordner befanden. Wenn sich noch weitere Programme in diesem Ordner befinden oder Accessories auf der Boot-Partition, kommt es nicht zum Aufruf des Programms "NO!SYS.PRG" und danach, beim Start von That's Write, zur Fehlermeldung "NOPRGLIB.100 nicht gefunden".

Eine Möglichkeit das Problem zu umgehen ist, nach Auskunft der Compo-Hotline, daß die Dateien "NOPRGLIB.100" und "NOSYSLIB.OVL" auf die gleiche Ebene kopiert werden, wie "TWRITE4.PRG"; das Programm "NO!SYS.PRG" können Sie dann aus dem Auto-Ordner löschen.

Die Geschwindigkeit

Wenn That's Write Ihrer Eingabe zu langsam folgt, insbesondere wenn sie ohne Speedo-GDOS 5.0 arbeiten, sollten Sie auf alle grafischen Besonderheiten, die Ihnen das Programm "NOCONFIG.PRG" bietet, verzichten.

Stellen Sie die Dialoggestaltung auf "klassisch schwarz-weiß" ein, da die Emulation anderer grafischer Oberflächen die Bildschirmkorrekturen behindern oder verlangsamen kann.

Sie haben auch die Möglichkeit, in der Option "Voreinstellungen", den Punkt "schnelle Bildschirmausgabe" anzuwählen, was die Arbeitsgeschwindigkeit noch zusätzlich erhöht.

Einbindung von True Type- und Type1-Fonts

Mit der Version 4 ist es möglich True-Type-Schriften und Type1-Schriften zu verwenden. Viele TrueType-Fonts sind im Druck etwas kantiger als die mitgelieferten Speedo-Schriften, was gerade bei Nadeldruckern auffällt. Um die, aus der Windows-Welt üblichen Schriften zu verwenden, bedarf es ein wenig Einstellungsarbeit. Der sehr einfache Weg zur Einbindung ist im Handbuch leider erst nach ausgiebiger Suche zu finden.

- Richten Sie sich, um den Überblick zu behalten, einen speziellen TTF-Font-Ordner im TWRITE- Hauptverzeichnis ein und kopieren Sie die TrueType- oder Type1-Schriften in diesen Ordner.
- Wählen Sie in That's Write 4 nun die Option "Voreinstellungen" an und klicken Sie auf den Button "ausgelagerter Fontordner". Benutzen Sie dann die Auswahl "suchen" und stellen Sie den Pfad auf ihren TTF- Ordner ein. Bestätigen sie mit "OK" und sichern sie ihre Voreinstellungen. That's Write sollte nun alle Fonts aus ihrem Font-Ordner erfassen und in der Fontliste anzeigen.

Eine wesentlich uneleganter Methode ist es, wenn Sie Ihre True Type-Fonts oder Type1-Fonts in den BTFONTS-Ordner (Speedo-Font-Ordner in Thatœs Write) hineinkopieren. Der BTFONTS-Ordner ist eigentlich nur für Speedo-Schriften gedacht (eigentlich).

- Wählen Sie in der Menüleiste die "Font" an und klicken Sie auf den ersten Menüpunkt "Font". Es erscheint das Fenster "Font einstellen", das unter der berschrift "Familie", alle bisher installierten Schriften anzeigt.
- Klicken Sie die Überschrift "Familie" an, woraufhin die Meldung "Fontliste erneuern" erscheint. Wenn Sie nun mit "ja" antworten, durchsucht das Programm den Font-Ordner nach allen vorhanden Schriften und erstellt eine neue Liste.
- That's Write beginnt nun mit der Berechnung der Schriften, wobei es zu längeren Wartezeiten kommen kann, besonders, wenn Sie sehr umfangreiche Schriften installiert haben. Diese zweite Variante soll Ihnen nur eine weitere Möglichkeit zeigen, die das Programm ihnen gibt. Zur Einstellung des Cache wählen Sie den Button "PF-Editierung" an und stellen Sie die Cache-Werte, wie im Handbuch beschrieben, etwas größer, als die Punktgröße der Schrift ein (hier gibt es jedoch noch eine Besonderheit, die sie unter "Der Printercache" nachlesen können). Mit Rücksicht auf den hohen Speicherbedarf sollten Sie nicht zu viele Schriften in einem Dokument verwenden, denn die

Speichergröße der TrueType-Fonts kann in der Regel zwischen 20 kB und 100 kB liegen. Falls der Font zu groß für Ihren Speicher ist, wird vom Programm die Meldung "Font (X) ist fehlerhaft oder zu groß" ausgegeben. Die Zahl der Schriften im Speicher ist auf 50 Stück begrenzt; die Zahl der Schriften auf der Festplatte ist natürlich egal. Die Fonts können, bei Bedarf, mit neuen ausgetauscht werden.

Layoutanwendung

Den Eindruck, den ein Text macht, hängt meist von der richtigen Wahl des Absatzlayouts ab. Wenn Sie sich während der Textarbeit weniger mit der Form, als mit den Inhalten beschäftigen wollen, ist es sinnvoller vorher die Layouts an ihre Vorgaben anzupassen. Der Vorgabe ihrer Seitenlayouts passen sich die voreingestellten Absatzlayouts an; Sie können aber auch individuell entworfene Layouts verwenden, besonders wenn es um die Verwendung außergewöhnlicher Schriftfamilien geht.

Beispielsweise war es beim Gebrauch des TrueType-Fonts "Musical" (musikalische Symbole) im Normaltext sinnvoll, ein eigenes Absatzlayout mit zweizeiligem Abstand und entsprechender Namensgebung zu erstellen, da sonst der Überblick über die musikalischen Symbole erschwert wurde.

Der Printercache

Die Geschwindigkeit beim Ausdruck erhöht sich gewaltig, wenn die Cache-Einstellungen optimal angepaßt sind. Wie bei der Einbindung von Schriften bereits erwähnt, sollten die Cache-Werte für alle skalierbaren Schriften einige Punkte über der tatsächlichen Größe der Schrift liegen. Der Schrift-Cache sollte erst nach dem Druck der jeweiligen Schrift definiert werden, da bei dem Versuch, sie abzuspeichern, erst die Einstellungen abgespeichert wurden und die Werte bei erneutem Druck verwendet werden können. Falls Sie Ihren Drucker wechseln, müssen alle Werte noch einmal von neuem berechnet werden, da die Werte druckerspezifisch und nicht beliebig anwendbar sind.

Mehrspalten-Satz

Manche Texte werden übersichtlicher, wenn sie in mehrere Spalten gesetzen werden. Die Programmstruktur von That's Write kann aber bei der Texteingabe die Spalten in der Bildschirmanzeige nicht parallel darstellen, so daß jeweils nur eine Spalte in der linken Hälfte der Textseite erscheint. Sie können das Ergebnis aber durch den Aufruf der Druckbild-Funktion überprüfen.

Probleme beim Druck

Bei manchen Geräten kann es Probleme beim Druck geben, falls Sie bei der Verwendung der Schrift "Times" den Stil "doppelt unterstreichen und fett" anwählen.

Manche 24-Nadel-Drucker haben Probleme in der Ausführung, denn durch den geringen Abstand der beiden Linie und dem fetten Druck entsteht eine dikke schwarze Linie, die das Gesamtbild des Dokuments stören kann. Zudem kann es auch zu einer Überlastung der Nadeln im Druckkopf kommen, die eine Dejustierung der Druckkopfposition nach sich ziehen kann (basiert auf Erfahrungen mit einem Star LC 24-10, Epson LQ-550 und LQ-1050).

Verwenden Sie, wenn möglich, eine Form des Layouts, die das doppelte Unterstreichen in ihrem Text nicht notwendig macht. Dieses Problem taucht aber nicht nur speziell bei That's Write auf, sondern auch bei Programmen, wie WinWord 6, die den "State of the Art" Anspruch haben. Eine Ungenauigkeit birgt leider noch der Umgang mit der Druckbild-Anzeige, die die Verkleinerung nicht hundertprozentig 1:1 darstellt, was bei der Überprüfung von Formulardrucken störend sein kann.

In der nächsten Ausgabe...

der Atari Inside werden wir uns noch weiter in die Funktionen vertiefen und uns insbesondere den Makros und dem Editieren von Makros zuwenden, die die Textarbeit noch weiter vereinfachen. Ein weiteres Thema wird au erdem auch die Einbindung von Grafiken in Pixel- oder Vektor-Formaten sein, die zum Teil die Verwendung von Speedo-GDOS vorraussetzen.

Frank von Häfen
Leon Steffen

NeoN GRAFIX



Der Pro-Falcon-Trend bei den Entwicklern hält erfreulicherweise an: Nach APEX-Media gibt es mit NEON ein weiteres Falcon-Only-Produkt, mit Hilfe dessen der Anwender in die Lage versetzt wird, durch schnelles Raytracing, professionelle Video-Sequenzen im Stile großer Kinofilme zu erstellen.

"Ah, ein Falcon-Mensch! -Sie glauben wohl auch, daß es keine neue Software mehr gibt. Aber das stimmt nicht! -It's cool man!"

So oder ähnlich begrüßte man mich vor einigen Wochen bei TEAM-Computer in Köln. "Einen Moment bitte noch!" fuhr der Herr mit dem roten Pulli fort, bevor ich auch nur Luft geholt hatte, um eine einzige Frage zu stellen, während er mit verschmitztem Lächeln auf die weiteren Kunden im Laden deutete, die vor mir dran waren.

Mistrauisch schweifte mein Blick über die Regale und Monitore. Aber ich konnte nichts Verdächtiges ausmachen. Mir fielen nur die anderen Anwesenden auf, die ebenfalls mit dem Fragezeichen-Blick den Raum zu scannen schienen.

Ein cooles Programm für den Falcon? Wenn überhaupt ist es eine Graphikdemo oder etwas ähnliches, dachte ich. "So! -Dann kommen Sie mal näher!" Blitzartig drängelten sich alle Anwesenden vor den 19"- Monitor, an dem ein Falcon angeschlossen war. "Wir haben da was neues in Sachen Computergraphik..." erklärte der Mann mit dem roten Pulli stolz, der als einziger einen Sitzplatz hatte. "Eine Demo?!" rutschte es mir über die Lippen, obwohl ich ihn keinesfalls unterbrechen wollte.

Alle starrten mich an, als sei dies die falsche Frage gewesen. "Nein, nein! -Was viel schöneres..." fuhr der Mann mit hämischem Grinsen fort, als habe er nur auf meine Frage gewartet, und alle Blicke richteten sich daraufhin wieder gebannt auf den Monitor.

Editor für diverse Oberflächen

...ein neues Programm zur Gestaltung von Computergraphiken und Animationsfilmen in professioneller Qualität. Sie wissen schon...Terminator II, Jurassic Park & co..." verkündete der Herr in Rot weiter, während die graphische Oberfläche des Programms auf dem Bildschirm erschien. "Sie können beliebige Objekte eingeben und animieren."

Nach ca. einer halben Stunde Vorführung war ich und ich glaube auch alle anderen ganz schön geplättet darüber, was da auf dem guten Falcon so vor sich ging. "Besuchen Sie uns unbedingt auf der ProTOS!" gab mir der Herr mit dem roten Pulli noch mit auf den Heimweg, als mir ein Blick zur Uhr verriet, daß aus der halben Stunde unerklärlicherweise fast 3 Stunden geworden waren.

Die Auswirkungen der ProTOS lassen sich wie folgt kurz zusammenfassen:

Ich kam. Ich sah. Ich kaufte. **Das NeoN-Videoband**. Die Demodisk. Das Programm. Es sollten jedoch noch einige Monde vergehen, bis mein permanenter Telefonterror bei TEAM-Computer dafür sorgte, daß vor 7 Tagen überraschenderweise ein Paket bei mir ankam.

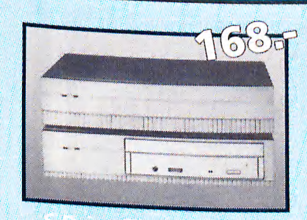
Dies ist seine Geschichte

Um es vorweg zu nehmen. Das lange Warten hat sich gelohnt. Im Lieferumfang der aktuellen Verkaufsversion (V.1.2) von NeoN-Grafix, das auf 6

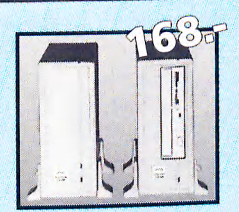
Faire Preise für den Frühling !



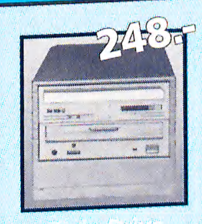
SCSI-MASSENSPEICHER FÜR ATARI® - COMPUTER



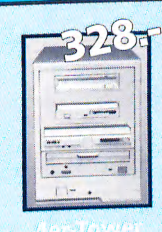
S-Drive Tischgehäuse



S-Drive Portabel



Twin-Drive



4er-Tower

Nachfolgend finden Sie eine Auswahl an hochwertigen SCSI-Komponenten. Die externen Geräte werden komplett anschlußfertig für ATARI TT mit SCSI-Kabel 50-25 und Netzkabel geliefert. Standardmäßig verwenden wir das S-Drive Tischgehäuse. Auf Wunsch erhalten Sie alle Fest- und Wechselplatten (außer SYQUEST 88 + 200) auch ohne Aufpreis im Portabel-Gehäuse.

Wenn Sie sich Ihr eigenes SCSI-System im Twin-Drive-Gehäuse oder 4er-Tower zusammenstellen wollen, so errechnet sich der Gesamtpreis für das anschlußfertige Gerät:

Einzelpreis der "nackten" Geräte + Gehäusepreis.

Achten Sie auf Qualität und vergleichen Sie:
Unsere Gehäuse sind mit Netzteil, Lüfter(n), ID-Schalter(n) und zwei 50-poligen SCSI-Buchsen ausgestattet.

FESTPLATTEN	MB	ms	nackt	
Quantum LPS	340	12	368.-	538.-
Quantum LTS	365	11	398.-	568.-
Quantum MV	540	12	448.-	618.-
Quantum LTS	540	11	488.-	658.-
Quantum LTS	730	11	508.-	678.-
IBM DPES	1000	9	1128.-	1298.-
Conner CFP	1080	9	998.-	1168.-
Conner CFP	2105	9	1698.-	1868.-

* Bitte erfragen Sie telefonisch die aktuellen Preise ! *

TOSHIBA CD-ROM	nackt	extern
XM-5201B, 3.4-fach-Speed, 582KB/s	369.-	539.-
XM-3601B, 4.4-fach-Speed, 600KB/	628.-	798.-
Caddy, z.B. für 3401B/3501B	1: 10.-	ab 10: 9.-

* externe Version mit Audio-CINCH-Buchsen ! *

SYQUEST-Wechselplatten	nackt	extern
SQ-5110C, 44 + 88MB	488.-	788.-*
SQ-5200C, 44, 88 + 200MB	798.-	1098.-*
SQ-3105S, 105MB	488.-	748.-*
SQ-3270S, 105 + 256MB	648.-	898.-*
SQ-400, 44MB-Medium	1: 99.-	ab 5: 95.-
SQ-800, 88MB-Medium	1: 109.-	ab 5: 105.-
SQ-2000, 200MB-Medium	1: 169.-	ab 5: 165.-
SQ-310, 105MB-Medium	1: 109.-	ab 5: 105.-
SQ-327, 256MB-Medium	1: 119.-	ab 5: 115.-

FUJITSU MOD-Laufwerke	nackt	extern
2511A(2), 128MB	978.-	1178.-*
2512A(2), 230MB + 128MB	1228.-	1428.-*
Medium 128MB/230MB	1: 59.-/65.-	ab 10: 54.-/62.-

*externe Version inkl. 1 Medium

Anschluß an ATARI - Rechner :		
TT extern		siehe extern
TT intern	mit Original Festplattendeckel	"nackt" + 69.-
Falcon extern	mit SCSI2-Kabel ca. 90cm	"extern" + 35.-
alle ST(E) extern	mit GE-Soft TOPLINK inkl. HD-PLUS 5.5	"extern" + 100.-

SCSI - Komponenten einzeln: (Sonderinfo anfordern !)		
SCSI-Gehäuse		Preis siehe Foto
Netzkabel		10.-
Abschlußterminator		15.-
SCSI-Kabel 50-25, ca. 90cm		19.-
SCSI-Kabel 50-50, ca. 90cm		19.-
Falcon SCSI2-Kabel, ca. 90cm		49.-
GE-Soft TOPLINK	Hostadapter für ST(E) inkl. Eickmann HD-PLUS 5.5	115.-
DMA-Kabel	kurz, ca. 55cm andere Längen a.A.	19.-

* Auch andere Kabel und Längen lieferbar ! *

CDs speziell für ATARI-Computer

Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD I ca. 300MB PD- und Sharewareprogramme für ATARI, "drachenstarke Software"	59.-
Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD II ca. 500MB PD- und Sharewareprogramme für ATARI, "tigerstarke Software"	59.-
Lohrum: ATARI PD- und Shareware CD III noch mehr neue PD- und Sharewareprogramme für ATARI	59.-
Whiteline: ALPHA CD komplette DL-PD-Serie, POISON! Vollversion, LinuX 68030/040, über 1000 Fonts, ...	79.-
GEMini CD für ATARI ca. 600MB: Programm, Grafik, Text, Portfolio, Jaguar-Bilder, etc.	59.-
SystemSolutions: ATARI MEGA ARCHIVE über 1.9 GBYTE (!) PD- und Shareware für den ATARI in gepackter Form	59.-
M. Wehner: Skyline CD PD, Shareware, Freeware, => TEMPUS WORD JUNIOR Vollversion, etc.	49.-
MAXON CD I ST-Computer PD-Serie bis 704, PD-Datenbank, Crazy Sound Junior	49.-
Power On CD über 1200 MOD-Files, 200 FLI-Files, 250 GIFs ...	19.-
Werbedesign Schütz: DTP Grafiken I über 1500 hochwertige DTP-Grafiken im CVG, IMG, PCX und EPS-Format, mit Katalog	79.-
Werbedesign Schütz: DTP Grafiken II neue prof. DTP-Grafiken im CVG, IMG, PCX, EPS, TIF-Format, mit Katalog	79.-
Werbedesign Schütz: DTP Grafiken III noch mehr Grafiken für den DTP-Profi im CVG, IMG, ...-Format, inkl. Katalog	NEU! 79.-
Werbedesign Schütz: INITIALE 40 komplette Initialschriften im IMG-, TIF- und PCX-Format	39.-
DATAMANIA CD ASCII-Datensammlung: 0130-Nummern, Gesetzestexte, Bibel, Rezepte, etc.	39.-
Space & Astronomy CD über 1000 GIF-Bilder, 5000 Texte etc. zum Thema Raumfahrt	59.-
PIXEL Perfect über 2000 Grafiken vom Disney-Künstler Kirk Gibson im TIF, PCX, BMP-Format	39.-
GIFs Galore, über 6000 GIF-Bilder aus allen Bereichen, thematisch sortiert, neue Version mit GIF-Viewer für ATARI	39.-
German Graffitties Wandmalereien deutscher Graffity-Künstler, im PHOTO CD-Format	59.-

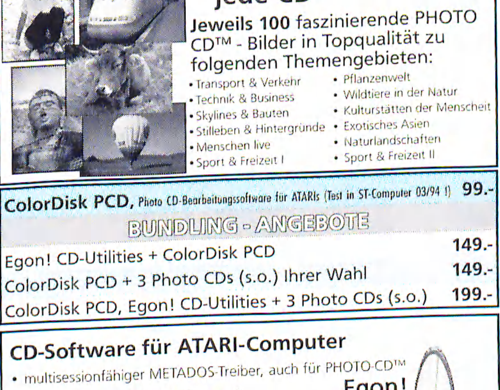


Photo CD™ - Grafiken

jede CD

Jeweils 100 faszinierende PHOTO CD™ - Bilder in Topqualität zu folgenden Themengebieten:

- Transport & Verkehr
- Technik & Business
- Skylines & Bauten
- Stilleben & Hintergründe
- Menschen live
- Sport & Freizeit I
- Pflanzenwelt
- Wildtiere in der Natur
- Kulturstätten der Menscheit
- Exotisches Asien
- Naturlandschaften
- Sport & Freizeit II

ColorDisk PCD, Photo CD-Bearbeitungssoftware für ATARIs (Test in ST-Computer 03/94 !)	99.-

BUNDLING - ANGEBOTE

Egon! CD-Utilities + ColorDisk PCD	149.-
ColorDisk PCD + 3 Photo CDs (s.o.) Ihrer Wahl	149.-
ColorDisk PCD, Egon! CD-Utilities + 3 Photo CDs (s.o.)	199.-

CD-Software für ATARI-Computer

Egon!

- multisessionfähiger METADOS-Treiber, auch für PHOTO-CD™
- komfortabler AUDIO CD-Player, mit Titelverwaltung, CD-Erkennung, ...
- Speichern von AUDIO-Tracks als DVS-/AVR-Sample auf Festplatte (Harddiskrecording für Falcon)
- EGON!LOCK.CPX, EGON!PLAY.CPX, ...

lauffähig auf ST/E, TT, Falcon 030.

79.-



TIP !

TOSHIBA XM-5201B

SCSI-CD-ROM
- 3.4-fache Geschwindigkeit
- 582 KB/s Datenübertragungsrate
- 190ms Zugriffszeit
- kompatibel zu CD-DA, CD-I, CD bridge, etc.

* extern anschlußfertig für TT, inkl. Egon! CD-Utilities

578.-*



TIP!

14"-Monochrom-Monitor für alle ATARI-Computer

- superscharfes Bild ohne Verzerrungen
- Anti-Reflex-FLATSCREEN
- Graustufendarstellung am TT, Falcon
- anschlußfertig für ST(E), TT, Falcon

278.-

NEU!

H&N MULTIBOARD für ATARI ST/MEGA ST

DIE Erweiterungskarte für Ihren ATARI, mit Sockeln für bis zu 8MB zusätzl. RAM, TOS 2.06, IDE-Festplatte oder CD-ROM, VGA-Grafikkarte ET4000.

Multiboard ST/MEGA ST	298.-
Original TOS 2.06	98.-
VGA-Karte & ET4000 NVDI	289.-
2MB RAM/8MB RAM (SIMMs)	149.-/559.-
IDE-Harddisk 420MB/540MB/850MB	399.-/499.-/599.-

Hardwareerweiterungen	
HBS 640/28MHz-Speeder für ATARI ST, modernste SMD-Technik	328.-
HBS 640/28 MHz-Speeder s.o., für ATARI STE/MEGA STE	378.-
Original ATARI AJAX-Chip Floppycontroller für HD/ED-Betrieb	a.A.
EPSON HD-Laufwerk 3.5" SMD 340, für MEGA STE/TT	88.-
AJAX & EPSON SMD 340 HD-Floppy-Upgrade-Kit für MEGA STE/TT, Einbau ohne Löten	a.A.

Speichererweiterungen für ATARIs	
IMEX 2, für STs Ramerweiterung um 2MB	269.-
2 SIMMs für STE 1MB auf 2MB oder 2MB auf 4MB	a.A.
4 SIMMs für STE zur Erweiterung von 1 auf 4MB	a.A.
VANTAGE 14/16 MB steckbare Ramkarte für Falcon	998.-
VANTAGE 2000 PS2 Ramleerkarte für Falcon, bestückbar mit einem PS2-SIMM-Modul	98.-
aixTT, Ramkarte f. TT bestückbar mit 2x PS2-SIMMs	249.-
aixTT, 4MB/8MB 4MB/8MB-Fastramkarte	548.-/848.-
aixTT 16MB 16MB-Fastramkarte	1248.-
aixTT 32 MB 32MB-Ramkarte für TT	2198.-
ST-Book auf 4MB Preis inkl. Einbau + 1 Jahr Garantie	1125.-

Diverses	
Copro 68.882–20 Mhz PLCC, für Falcon 030	69.-
Aktivboxen 25 W mit 220V-Netzanschluß	69.-
Monitorswitchbox für ST, mit AUDIO-Ausgang	35.-
leiser Lüfter für MEGA STE/TT/Megafile 30	10.-
Pilot LOGIMOUSE DIE Maus für ATARI/AMIGA bei uns noch lieferbar !	69.-

Externes Highspeed-(FAX)-Modem 14.400 mit BZT-Zulassung

(GVC- oder ACEEX-OEM-Produkt)

219.-

inkl. ser. Kabel 25p

MultiTerm PRO, BTX-Dekoder	79.-
TELE Office V.3, Faxsoftware	98.-
Adapter 9–25, für MEGA STE/TT/Falcon	10.-

Alle Preise in DM inkl. Mehrwertsteuer. Druckfehler, Preisänderungen und Lieferbarkeit vorbehalten.
Einige verwendete Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.



FAIR FORUM
IHRE FACHHÄNDLER

Betz Computer
Gärtnerstraße 80
20253 Hamburg
Tel: 040/402014 Fax: 4905761

Layout-Service Kiel
Eckernförder Straße 83
24116 Kiel
Tel: 0431/180975 Fax: 17080

Chemo - Soft
Lindenhofsgarten 1
26121 Oldenburg
Tel: 0441/82851 Fax: 86019

trifolium
Graßweg 14
34121 Kassel
Tel: 0561/282824 Fax: 27963

Haase Computersysteme
Stiftplatz 2
45134 Essen
Tel: 0201/8434010 Fax: 473866

Compusic Markus Dinter
Drieschstraße 31
50374 Erftstadt-Kierdorf
Tel: 02235/86763 Fax: 86858

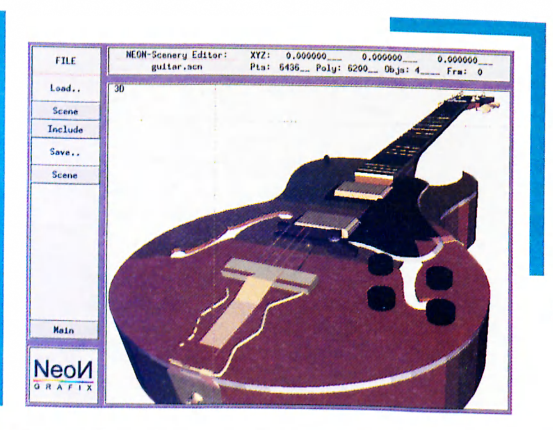
CoCo sales agency
c/o Maastrichterlaan 130
NL-6291 EV Vaals
Tel: 0241/28495 Fax: 28492

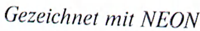
edicta GmbH
Karl-Pfaff-Straße 30
70597 Stuttgart
Tel: 0711/763381 Fax: 7653824

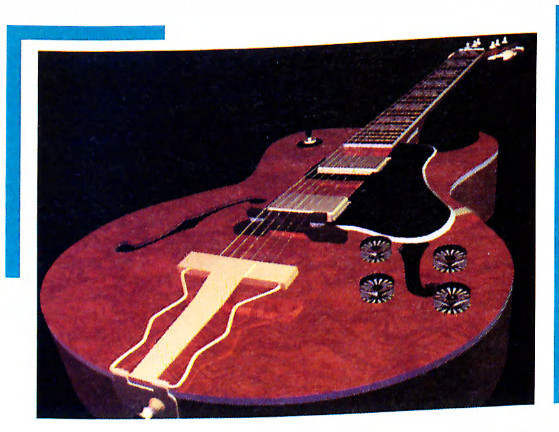
Xware Alexander Schütz
Ochsenmühlstraße 11
85049 Ingolstadt
Tel: 0841/490660 Fax: 4906620

AG Computer A. Gehringer
Schnaidweg 1
87700 Memmingen
Tel: 08331/86373 Fax: 86346

Händleranfragen mit Gewerbenachweis an EDV-Service Bontenackels, Fax: 02405 - 74369




Gezeichnet mit NEON



Disketten datenkomprimiert ausgeliefert wird, befinden sich mehrere Programme, viele Demoobjekte, Animationen, eine Menge TGA-Texturen, sowie spezielle "Maps" und "Shapes" und last but not least eine Anleitung, deren Umfang schon auf die vielen Möglichkeiten hindeutet. Insgesamt werden etwa 15MB Speicherplatz auf einer Festplattenpartition beansprucht.

Hardware-Voraussetzungen

Alle Programme des NeoN-Pakets laufen momentan nur auf Atari Falcon030 Computern mit Coprozessor im 256-Farb-Modus. NeoN unterstützt auch die höheren Auflösungen der Screenblaster-Erweiterung. Lauffähig sind alle Programme auch in minimaler Speicherbestückung (1MB), jedoch sind 4 oder noch besser 14 MB RAM wünschenswert. Die Falcon-Version ist durch einen Dongle, der in den LAN-Port gesteckt werden muß, kopiergeschützt, was wohl bei einem Programmpaket dieser Preislage ein notwendiges Übel darstellt.

Installation

Nach dem Öffnen des Postpakets vor einer Woche hatte ich angesichts der 6 Disketten mit datenkomprimiertem Inhalt die Befürchtung, daß man zuerst die halbe Anleitung lesen muß, bevor man weiß, in welcher Hierarchie was mit welchem Packer wohin entpackt werden soll. Glücklicherweise ist dies jedoch dank des mitgelieferten Install-Programms ein Kinderspiel. Man kann danach direkt loslegen, ohne 10000 Pfade eingestellt haben zu müssen. Sehr komfortabel!

Konzept

Die graphische Oberfläche, die in allen Programmen des NeoN-Pakets einheitlich wiederkehrt, läßt sich komfortabel mit der Maus bedienen. Sie ist jedoch -vermutlich wegen der Darstellungsgeschwindigkeit- leider nicht GEM-konform ausgelegt, was aber für reine Atari-User kein Nachteil ist. Vielmehr wird auf diese Art eine Darstellungsgeschwindigkeit auf dem Falcon realisiert, von der andere Programme nur träumen können. Der andersartige Aufbau der Dialogboxen, der fehlende Doppelklick in der Fileselect-Box und die fehlenden "CANCEL-Buttons" können anfangs zwar nerven, jedoch gewöhnt man sich relativ schnell an diese Dinge. Das fehlende "CANCEL" kann durch die UNDO-Funktion (Rückgängigmachen von Objektver Änderungen, "Non-destructive Editing") kompensiert werden.

Das NeoN-Software-Paket richtet sich vom Konzept her an unterschiedlichste Anwender. Vom Hobby-Filmer über den Graphiker, Architekt und Designer bis hin zum Musiker, der seine eigenen Computeranimationen zu seinen Stükken gestaltet, die er dann vielleicht morgen oder übermorgen bei VIVA oder gar MTV plaziert, sind alle Anwender denkbar.

Vorkenntnisse mit 3D-Computergraphik werden bei NeoN nicht verlangt, können aber auch nicht schaden.

Neon-Convert

Fortgeschrittene Gestalter haben die Möglichkeit, ihre evtl. schon vorhandenen Objekte aus anderen 3D-Programmen ins NeoN- eigene Format mittels des mitgelieferten "NeoN-Convert" zu überführen und dort weiterzuverarbeiten und zu animieren. Unterstützt werden in der aktuellen Version die Formate ".IOB" (Inshape) und ".3D2" (Cybersculpt). Weitere Konverter für ".3DS" (3D-Studio) und ".DXF" (z.B. Softimage) sind laut TEAM-Computer in Vorbereitung.

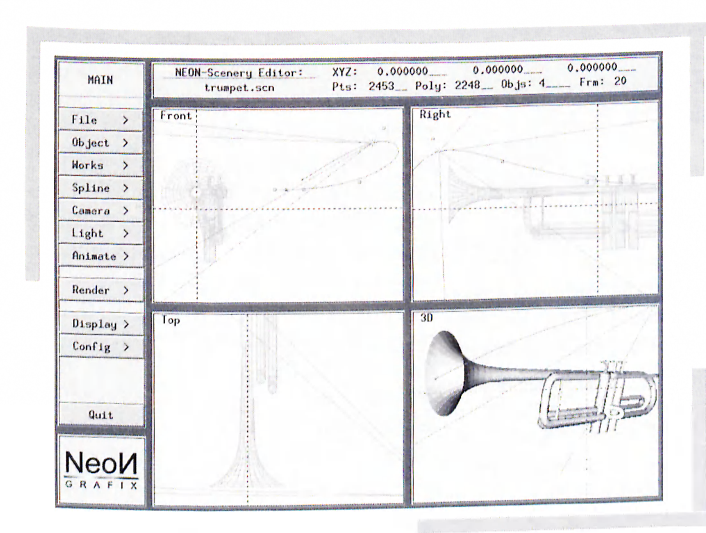
Das Konvertieren funktionierte bei mehreren Tests mit schnell besorgten Inshape-Objekten fehlerfrei. Allerdings können die Textur- und Oberflächeneigenschaften nur begrenzt umgesetzt werden, da die Parameter in den einzelnen Formaten wohl unterschiedlich sind oder einige Parameter sogar ganz fehlen. Hier muß nach dem Konvertieren also "von Hand" nachgearbeitet werden, damit der gewünschte Material-Eindruck entsteht.

Beim Kauf von NeoN steht dem Anwender durch "NeoN-Convert" schon eine qualitativ hochwertige und große Objekt- Bibliothek zur Verfügung, die man mit NeoN-Features noch veredeln kann.

Neon-Object-Editor

Wem das nicht ausreicht, oder wer lieber seine eigenen Objekte entwerfen möchte, der findet mit dem NeoN-Object-Editor ein mächtiges Gestaltungswerkzeug. Hier können dreidimensionale Polygon-Objekte auf verschiedene Arten erzeugt, verformt und zusammengesetzt werden und im integrierten Material-Editor mit Oberflächen- und Materialeigenschaften versehen werden.

Der Object-Editor enthält neben einer Menüleiste und einer Statuszeile vier Graphikfenster, die den Ansichten "frontal (2D)", "rechts (2D)", "von oben (2D)" und "Preview (3D)" entsprechen. Die Fenster lassen sich je-



Der Scenery Editor

weils auf volle Bildschirmgröße bringen. Im Fensterausschnitt können Objekte beliebig verschoben bzw. gezoomt werden. Dies wird alles mit den Maustasten und gehaltener CTRL- bzw. ALTERNATE-Taste realisiert.

Für jedes Fenster sind die Einstellungen individuell möglich. Im "Preview"-Fenster kann das aktuelle Objekt zusätzlich um alle Achsen in Echtzeit (!) in flächenschattierter Darstellung (!!) gedreht und betrachtet werden. Allerdings ergeben sich bei gro'en Objekten teilweise doch recht lange Wartezeiten für den Bildschirmneuaufbau ("Redrawing Windows..."). Diese lassen sich aber mit der Hide/Unhide-Option (hiermit können für die Editierung unwichtige Objektteile ausgeblendetet werden, was natürlich die Darstellung beschleunigt) und der Fastmove-Funktion (automatisches Umschalten auf Box-Darstellung bei Editiervorgängen) kompensieren. Hier wurde praxisnah programmiert, was sich auch in der komfortablen UNDO- Operation äußert.

Alternativ zur gewohnten Anzeige können im Object-Editor mehrere Darstellungsvarianten wie beispielsweise Linien- und Punktdarstellung eingestellt werden. Im Bereich Grundobjekte bietet der Object-Editor neben einfachen Körpern wie Quader oder Kugel (angenähert durch eine Flächendarstellung) auch komplexe Objekte wie frei definierbare Drehkörper. Deren zugrundeliegende Konturen ("Shapes") lassen sich sogar separat speichern und laden.

Besonders gut hat mir die Funktion "3D-Text" gefallen, die in so einfacher Weise in keinem mir bekannten 3D-Programm realisiert wurde. Man wählt einfach einen Zeichensatz, tippt seinen Text ein und schon erhält man einen dreidimensionalen Schriftzug, den man natürlich weiterbearbeiten kann -ideal für Logoanimationen oder Videotitel.

Auch das Deform-Men- des Object-Editors zeigt sich sehr vollständig. Vom "einfachen Abrunden" bis zur "zerquetschten Coladose" sind hier sämtliche Deformationseffekte zu realisieren.

Im Morph-Men- kann man fließende Übergänge zwischen verschiedenen 3D-Objekten und deren Farben erreichen ("Morphing"), was in einer fertigen Animation dann optisch sehr spektakulär wirkt.

Um alle Funktionen des Object-Editors zu beschreiben, reicht der Platz dieses Testberichts natürlich nicht aus. Nur noch so viel: Alles macht einen sauberen und durchdachten Eindruck. Abstürze gab es bisher noch nicht. Alle Parameter lassen sich so differenziert einstellen, daß selbst das abstruseste 3D-Objekt erzeugt werden kann.

Material-Editor *(Bild 1)*

In den Object-Editor integriert ist der Material-Editor. Neben mannigfaltigen Parameterreglern für beispielsweise Oberflächenfarbe, Rauhigkeit, Spiegelung, Transparenz und Struktur findet sich ebenfalls ein "Preview"-Fenster, in dem die aktuellen Materialeinstellungen wahlweise mittels Kugel und/ oder Fläche dargestellt werden. Auch hier hat man also jederzeit die Parameterauswirkungen vor Augen.

Im Lieferumfang von NeoN sind viele Texturen (z.B. Holz, Stein und Metall) in hervorragender Qualität bereits vorhanden. Es lassen sich sogar eigene TGA-Bilder als Texturen auf die 3D-Körper legen oder im Materialeditor vielfältig verändern.

Im Material-Editor bleiben also kaum Wünsche offen. Persönlich fände ich einen Material-Im- und Export mit allen Parametereinstellungen vorteilhaft, was laut TEAM-Computer aber für das nächste Update geplant ist.

Neon-Tools

Das externe Programm "NeoN-Tools" bietet noch weiterführende Editieroperationen für Texturen wie Skalieren und Kontrast-verändern und einige andere Hilfsprogamme im Umgang mit NeoN.

Scenery-Editor

Was nützen die schönsten Objekte, wenn man Sie nicht in hoher Farb- und Auflösungsqualität anzeigen kann? Genau dazu, um Objekte in "Szene" zu setzen, dient im NeoN-Paket der Scenery-Editor. Der Object-Editor kann durch einfaches Anklicken eines Objekts vom Scenery-Editor aus aufgerufen werden. Die Darstellung und Fensteroperationen sind analog.

Im Scenery-Editor werden zunächst die einzelnen Objekte plaziert und beleuchtet. Die Lichtquellen können in Farbe, Strahlwinkel und Helligkeitsverlauf frei eingestellt werden. Dann wird eine Kamera definiert, die die fertige Szene aufnehmen kann. Hierbei sind vom extremen Weitwinkel- bis zum Telebereich alle Einstellungen möglich.

Der eigentliche Clou am Scenery-Edi-

tor sind jedoch die ungeheuren Animationsmöglichkeiten. Es lassen sich für alle Objekte zeitmodulierte Kurven ("Time-Splines") eingeben, so daß die Objekte sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten und Bewegungsänderungen auf den Kurven bewegen. Dies kann man sich (ich bin geneigt, natürlich zu sagen) wieder im 3D- Preview ansehen und so grobe Designfehler ausbügeln. Selbst Lichtquellen und "Splines" können mit den Kurven verbunden und somit bewegt werden. Der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Zur Darstellung der fertigen Szene oder Animation wird optional entweder der Renderer (Z-Buffer-Algorithmus) oder Ray-Tracer (für Schatten und Spiegelungen) eingeschaltet, der nach einiger Zeit das fertige TGA-Bild oder bei einer Animation eine Bildersequenz liefert.

Die Phong-Shading und Ray-Tracing-Zeiten für ein Einzelbild sind die kürzesten, die ich je auf einem Falcon gesehen habe. In den meisten Fällen kann man beim Zeichnen zusehen, ohne daß es langweilig wird. Im Vergleich zu Produkten wie beispielsweise InShape hat NeoN hier die Nase weit vorn.

Show

Mit dem ShowAnim-Programm des NeoN-Pakets lassen sich die TGA-Bilder einer berechneten NeoN-Animation fließend wiedergeben und auf Video über den Falcon-Ausgang ausgeben. Dabei ist es möglich, die durch den RAM-Ausbau begrenzte anzeigbare Bilderanzahl durch Loop- oder bidirektionale Wiedergabe zu vervielfachen. Mit 14MB RAM waren auf meinem Falcon 89 unterschiedliche Bilder möglich, was 3 1/2 Sekunden Animation (ohne Loop) entspricht. Besonders reizvoll sind aber Animationen, die sich nach der maximalen Bilderzahl "loopen".

Fazit

Mit NeoN-Graphix ist es TEAM-Computer gelungen, ein wirklich ausgereiftes und äußerst leistungsfähiges Programmpaket zum Erstellen von Computergraphiken und -animationen auf den nicht gerade softwareverwöhnten Falconmarkt zu bringen. Wie leistungsfähig die Software ist, dokumentiert auch das 10 minütige Demovideo eindrucksvoll, das jedem Programmpaket beiliegt. Die anfangs gewöhnungsbedürftige Bedienung erweist sich nach kurzer Zeit jedoch nicht mehr als störend.

Die vielen Beispiele, das umfangreiche Lieferzubehör und die trotz der komplexen Materie einfach zu verstehende und gut gegliederte Anleitung runden das durchweg positive Bild ab.

Zwar liegt der Preis mit ca. 750 DM nicht gerade so niedrig, wie ich das gerne gehabt hätte, jedoch bekommt man für sein Geld doch einiges geboten. So können alle registrierten NeoN- User beispielsweise zusätzlich an einer kostenlosen Schulung für das Programm teilnehmen und eigene Animationen für ein geringes Entgelt mit professionellem Videoequipment bei TEAM-Computer aufzeichnen lassen. Ich warte schon gespannt aufs nächste Update.

Bis dahin verbleibe ich mit dem Testurteil:

Erste Sahne oder besser gesagt: It's cool man!

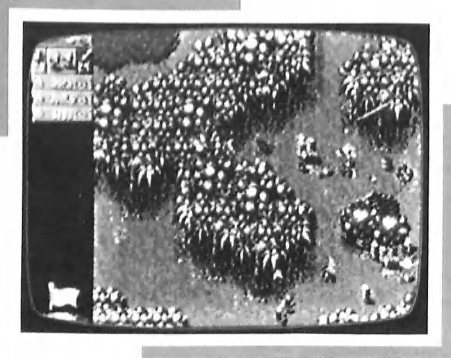
Helge Schütt

CANNON FODDER

Sensible Software veröffentlicht mit Cannon Fodder: eine weitere Konsolenkonvertierung für den Jaguar. Daß sich dabei im Vergleich zur PC Version weder grafisch noch soundtechnisch etwas in positiver Richtung getan hat, ist schon fast eine Selbstverständlichkeit.

In Cannon Fodder (zu deutsch Kanonenfutter!) geht es darum, mit bis zu 15 Soldaten gleichzeitig eine Mission in Feindesland zu erfüllen. Als Waffen stehen Maschinengewehre, Handgranaten, Bazookas und andere Extras zur Verfügung.

Zu Beginn jeder Mission wird eine Eröffnungssequenz gezeigt, in der die lemmingähnlichen Soldaten schlangestehend auf Ihren Einsatz warten. Für jeden gefallenen Kameraden wird auf



sein Ableben durch einen entsprechenden Grabstein hingewiesen: sehr makaber. Zu Beginn des Spieles befindet man sich in einem von 5 möglichen Szenarien, so z.B. in der Iglo Welt, der Wüste oder im Urwald. Nun müssen je nach Missionsaufgabe alle feindlichen Truppen und/oder Gebäude beseitigt werden. Die einzelnen Waffen werden unterschiedlich verwendet, jedoch alle mit einem Fadenkreuz gelenkt.

So muß bei der Maschinenpistole das Fadenkreuz lediglich in Schußrichtung gebracht werden, während bei der Handgranate oder der Bazooka auch das Ziel genau bestimmt werden sollte. In manchen Situationen kommt man ohne letztere nicht aus.

Ersatzmunition liegt in Form von Behältern auf dem Spielfeld verstreut und wird meistens durch eine Menge feindlicher Truppen beschützt. Planung ist hier der halbe Weg zum Ziel. In späteren Leveln tauchen noch Panzer, Hubschrauber, Ketten- und Schneefahrzeuge auf, die man allesamt auch zum eigenen Truppentransport mißbrauchen kann.

Da mit höheren Leveln immer mehr Strategie gefragt ist, sollte man von der Funktion der Truppenteilung rechtzeitig Gebrauch machen. Man kann seine Kompanie in bis zu drei Truppen aufteilen und diese getrennt bewegen, um letztendlich den eingekesselten Gegner zu paralysieren.

Sollte mal ein Level wirklch unlösbar scheinen, ist es am besten, genau auf versteckte Gegenstände zu achten. So gibt es Hitzeraketen für Hubschrauber, kugelsichere Westen, Komplettausrüstungen für alle Soldaten usw. zu finden. Auch herumstehende Schneemänner bergen so manches Geheimnis! Mit der Sicherungsoption kann man jede vollendete Mission abspeichern.

Fazit

Cannon Fodder hinterläßt bei mir einen zwiespältigen Eindruck. Auf der einen Seite ist die wirklich detaillierte Grafik zu nennen. Außerdem bietet das Spiel sehr viel Abwechslung und verlangt einen guten Schuß strategisches Können. Es gibt immer wieder Neues zu entdek-



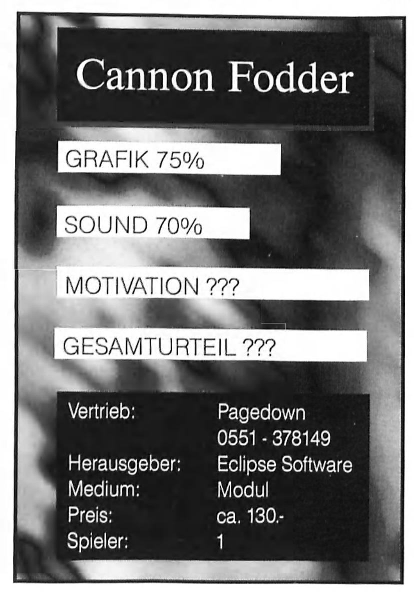
ken, was garantiert keine Langeweile aufkommen läßt.

Auf der anderen Seite stößt mir Cannon Fodder jedoch gehörig auf den Magen. Da wären zum einen die recht unappetitlichen Sterbeszenen und Geräusche.

Mit spritzendem Blut und fürchterlichen Schreien verabschieden sich die Getroffenen. Wird einer lediglich verwundet, so wälzt er sich solange auf dem Boden, bis man ihm den Gnadenschuß gibt. Doch damit nicht genug. Was dem ganzen die Krone aufsetzt ist, daß dieses Spiel doch tatsächlich eine Altersempfehlung ab 6 Jahre hat und auf der Packung der Satz:"war, never been so much fun" steht. Eine deutsche Übersetzung erspare ich mir lieber.

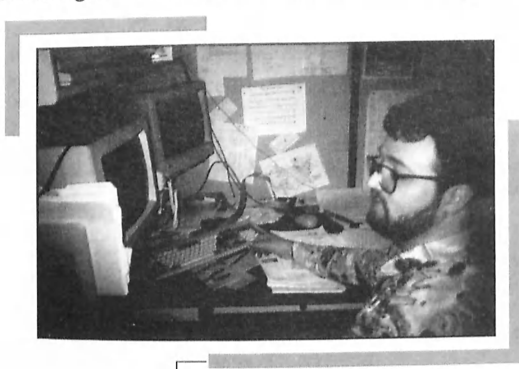
Meiner Meinung nach sprengt Cannon Fodder sämtliche Grenzen des guten Geschmacks. Ich kann dieses Spiel deshalb nicht mit gutem Gewissen weiterempfehlen. Wer es sich doch antun muß, hält es bitte von Kindern und Jugendlichen fern.

ms



Zu Besuch bei ATARI USA

Vor einigen Wochen ist die Firma "Pagedown" zu Besuch bei der Firma ATARI in den USA gewesen.
Neben einigen wichtigen Informationen (aus erster Hand), erhielten wir freundlicherweise auch Fotos aus den Entwicklungsräumen der Firma ATARI in Californien. Leider können wir aus platztechnischen Gründen nur einen kleinen Auszug der Informationen und Fotos wiedergeben.



Supportmanager Normen B. Kowalewski

News:

- ATARI wird zum Jahresende einen Jaguar mit integriertem CD-ROM-Lafwerk zu einem Preis von unter 300.00 US$ anbieten.

- ATARI plant definitiv Anzeigenschaltungen in den drei größten Videospiele-Magazinen Deutschlands. Start für diese Anzeigen soll der kommende Mai sein.

- Zum Weihnachtsgeschäft ist auch TV-Werbung für den Ja guar geplant. Bis dahin wird es Werbespots über Satteliten-TV geben.



Jaguar-CD-ROM Entwicklungssystem

Wir danken Pagedown für die interessanten Informationen.

Interview zu Ataris Super-Spiel "Fight For Your Life"

Das Atari-Explorer-Online-Magazin aus den USA hatte Anfang Februar die Gelegenheit, mit dem Programmierer des möglichen Jaguar-Knüllers "Fight For Your Life" ein Gespräch zu führen.
"Fight For Your Life" ist ein dreidimensionales, durch Vektorgrafiken erzeugtes Spiel, das sich stark an den Spielhallen-Knüller "Virtua Fighter" von Sega anlehnt. Dies ist kein Zufall, denn der Franzose Francois arbeitete seinerzeit für Sega an der Programmierung von "VF", bis er im Spätsommer vergangenen Jahres von ATARI abgeworben werden konnte.
Francois wollte sich jedoch nicht damit zufrieden stellen, lediglich einen VF-Clone zu produzieren - er wollte ein verbessertes Spiel schaffen. So erlernte er die Jaguar-Hardware, um deren Grenzen zu erforschen und die Möglichkeiten kennen zu lernen, bis er sich schließlich dazu entschloß, einen "VF"-Clone mit Texture-Mapping zu produzieren.

Einige Fakten zum Spiel:

Anzahl der zu berechnenden Polygone:
1600 - 1800 (vom Charakter abhängig)
Anzahl der Renderings: ca. 1000
Anzahl der Polygone pro Charakter: ca. 800
Anzahl der möglichen Bewegungen: ca. 180
Frame-Rate: 22 - 26 fps (Bilder pro Sekunde)

Hätte man dieses Spiel als reines Bitmap-Spiel ohne 3-D-Funktion und Polygon-Aufbau realisiert, so hätten die Bewegungsabläufe eines jeden Charakters gut 19 MB benötigt. Durch die Polygon-Technik konnte der Speicherbedarf pro Person auf unter 1 MB gesenkt werden.
All diejenigen, die "FFYL" auf der Winter CES oder auf dem ATARI-Promotion-Video gesehen haben, bekamen lediglich eine Roh-Version zu sehen!
Inzwischen wurden Texturen für die Kämpfer hinzugefügt und Guarded-Shadings (Schatten - Effekte) eingebunden.
Unterschiede zum "Virtua-Fighter" von SEGA sind u.a., daß "Fight For Your Life" über Hintergrundgrafiken mit 16-bit Farbtiefe (65000 Farben) ebenso, wie über eine Musik in CD-Qualität verfügt. Es stehen diesbezüglich 20 verschiedene Songs zur Verfügung, die von einer professionellen POP-Band komponiert und aufgenommen worden sind.

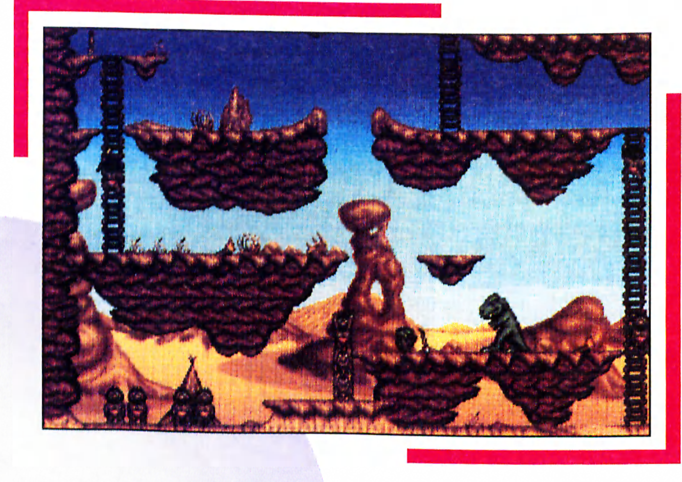
Fazit

"Fight For Your Life", so Francois, "wird beweisen, daß der Jaguar eine sehr leistungsstarke Konsole ist, die Dinge vollbringen kann, die auf japanischen Konsolen undenkbar wären (Playstation! & Saturn). Ja, sogar im Vergleich zu 'ToShin Shen' (Playstation). Dies alles erfordert zwar etwas mehr an Programmierarbeit und Zeit, doch ich bin mir sicher, daß der Jaguar bis zum Jahresende über eine beindruckende Sammlung an Spitzen-Spielen verfügen wird."

EVOLUTION DINO DUDES

UGA AGA UGA

Es ist schon verwunderlich:
Demoversionen dieses Spieles sind schon seit langem in diversen Mailboxen erhältlich gewesen. Endlich können Falcon-Besitzer auf ein Superspiel des Lemming-Genres zurückgreifen. Ab Mai soll "E D D" erhältlich sein.



Aber:

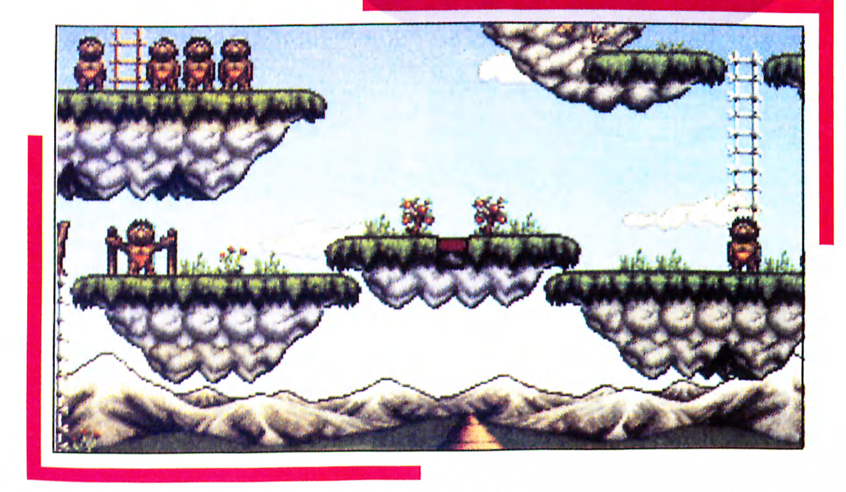
Stellen Sie sich einmal vor, wie das Leben vor der Erfindung des Rades gewesen sein muß, zu einer Zeit, da man noch mit einem Lendenschutz bekleidet herumgelaufen ist, ohne von gesellschaftlichen Konventionen eingeschränkt zu sein. Das einzige, was zu dieser Zeit eine Gefahr für den Menschen darstellte, waren die Dinosaurier. So oder ähnlich ist zumindest der Zustand in dem neuen Falcon030-Hits "Evoution Dino Dudes", auf anderen Rechnern auch als "Humans" bekannt. Dieses Puzzle-Spiel verbindet brilliante Grafiken, intelligenten Spielablauf, Vielseitigkeit und eine gehörige Portion Humor zu einem Unterhaltungsknüller.
Am Anfang verfügen Sie über eine Gruppe netter, frisierter und hygienischer Steinzeitmenschen.



Spielprinzip

Ihre Aufgabe ist es, einem bestimmten Anteil dieser Menschen am Leben zu erhalten, in dem Sie diese behutsam zu ihrem Ziel geleiten. Hierbei stoßen Sie auf Hindernisse wie z.B. Monster, Dinos und Fallen.

Ein Exempel:
Gehen wir davon aus, daß es Ihre Aufgabe ist, einen Speer zu besorgen. So stellen Sie also fest, daß Sie dies nur mit Hilfe des großen Teamgeistes und der Stärke Ihrer Ur-Männchen schaffen. D.h., daß die Jungens, sofern eine Leiter nicht vorhanden ist, eine Feuerleiter bilden müssen, indem sie übereinander steigen. Im darauffolgenden Level können Sie den ergatterten Speer wiederum dazu nutzen, Felsspalten zu überwinden usw.



Fazit:

Das Spiel ist sehr Kniffelig, da viele Aufgaben, besonders in den höheren Levels, anfangs schier unlösbar scheinen. Doch wenn man ersteinmal auf den Trichter gekommen ist, freut man sich umso mehr über die Funktionsvielfalt des Spieles. Die grafische aufmachung, der Spielwitz und das Gameplay sind überzeugend und stellen auf dem Falcon030 eines der z.Z. besten Spiele dar.

red.

Rayman

Da das langerwartete Jump'n Run Spiel Rayman von UBI Soft erst im April veröffentlicht werden soll, können wir leider nur ein Preview veröffentlichen. Somit müssen Sie sich noch in Geduld üben und sich derweil mit der wirklich knuddelligen Grafik auf Rayman einstimmen.

Daß auch dieses Spiel nicht ohne Vorgeschichte auskommt, ist klar: Der Finsterling Mr. Black fällt in die Traumwelt

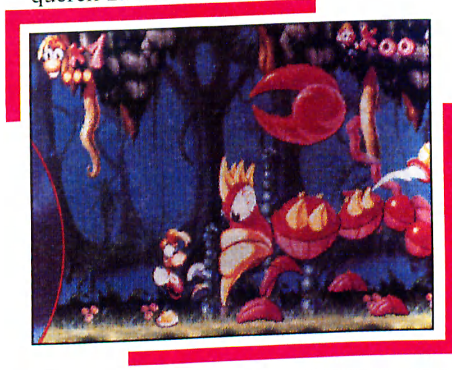


von Rayman und seinen Freunden ein und sorgt für eine Menge Unruhe. Nun ist es an Euch, wieder für Frieden und Ruhe zu sorgen und den bösen Mr. Black zu vertreiben.

Im Gegensatz zu Konvertierungen wie Bubsy oder Zool 2, wird Rayman direkt für den Jaguar entwickelt. Die Grafikdesigner haben wirklich ganze Arbeit geleistet. In monatelanger Arbeit entwickelten die Jungs von UBI Soft Animationssequenzen für jede Figur in astreiner Zeichentrickqualität. Dabei wurde besonders auf grafische Gags wertgelegt, die in Rayman haufenweise vorkommen und für immer neuen Spielspaß sorgen.

Es bewegen sich nicht nur alle Figuren, sondern auch die Hintergrundgrafiken erwachen zum Leben. So kann es auch passieren, daß eine alte Eiche zu Rayman spricht.

Rayman selbst hat eine riesige Menge an Bewegungsabläufen drauf. Er zieht gerne mal ein grimmiges Gesicht oder bekommt Stielaugen, wenn er an einem Abgrund steht. Wenn es ihm danach ist, streckt er seinen Gegnern auch gerne 'mal die lange rote Zunge entgegen und auf Knopfdruck fängt sein Haar an, sich wie ein Propeller zu drehen, um größere Abgründe unbeschadet überqueren zu können.





Da es sich bei Rayman um keine Konvertierung von anderen Konsolen handelt, werden Hintergrundgrafik und Spielfiguren in 16Bit Grafik, also 65000 Farben dargestellt. Die Testversion bestand leider nur aus 4 spielbaren Levels. In der Endfassung wird Rayman voraussichtlich aus sieben bestehen, an deren Ende ein ebenso witziger wie gefährlicher Endgegner steht.

Auch die Musik ist noch nicht ganz fertig, jedoch sind die bisherigen Stücke ein wahrer Traum. Es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich zur Tempest 2000 CD eine Rayman CD gesellen wird.

Dieses Spiel sollte bei jedem Jaguar Besitzer auf dem Wunschzettel stehen und wird wohl einer der Megaseller dieses Jahres werden.

Eine Wertung entfällt diesmal, da sich bis zur endgültigen Version sicher noch einiges tun wird.

ms

VORSCHAU 24.05.95

Leistungsstarke Utilities
Wir berichten über die Programme "E-Copy" und "E-Backup" aus dem Hause mw-electronic.

ATARI im BTX
Hier tun sich in jüngster Zeit tolle Informationsmöglichkeiten zu einem niedrigen Preis auf. Wir berichten, was Ihnen durch BTX (zu welchem Preis) geboten wird.

Messeberichte
Interessante Messen finden in London und Kassel statt. Unsere Redakteure berichten über alles Wissenswerte.

Digital Tracker
Ein tolles Falcon-Programm für die Entwicklung von MOD.Files mit bis zu 32 Stimmen, Samplingmöglichkeiten und MIDI-Anbindung.

hdp-Stack
Verdoppeln Sie Ihren Festplattenspeicher, aber mit einer riesigen Sicherheit, die Programme der vergangenen Jahre nicht bieten konnten.

Die besten ST(E)-Spiele
Erstaunlicherweise gibt es immernoch tolle Spiele für den ATARI-ST. Wir bieten Ihnen eine Übersicht über die derzeit noch verfügbaren, anspruchsvollen Games.

INSERENTENVERZEICHNIS

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian
Redaktion: N. Seiboth, M. Schmitz, M. Lindenberg

Redaktionelle Mitarbeiter: Filipe Martins, Nikolaus Ebbinghaus, H. Schütt, Carmen Lopez, Frank v. Häfen, Stefan Grimm, Michael Grill, Malte Krug

Redaktion:
Falke Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel.: 0431 - 245 321
FAX: 0431 - 242 570

Verlag:
Siehe Redaktion

Vertrieb:
IPV - Inland Presse Vertrieb
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg

Grafische Gestaltung: M. Lindenberg

Titelgestaltung: M. Lindenberg

Fotografie: M. Schmitz

Druck: Brandt Offsett

Belichtung: CLN - Computer Lasersatz Plön

Bezugsmöglichkeiten:
ATARI-Fachhandel, gut sortierter Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandel oder direkt beim Verlag

ATARI Inside erscheint 7 x im Jahr
Einzelpreis: DM 6.80
Jahreabonnement: DM 38.50
Europ. Ausland: DM 60.-
In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellgebühr enthalten.

Manuskripteinsendung:
Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Hotline:
Dienstags
15.00 - 17.00
0431/ 245 321

KONTRAST CDs und mehr...

BINGO



Auf dieser CD finden Sie viele hundert Programme aus dem reichhaltigen Angebot an PD und Shareware für Atari Computer. Als zusätzlichen Bonus enthält diese CD eine uneingeschränkte Vollversion von Unilex, dem genialen Datenmanager.

29 DM

WOW



Neben hunderten von interessanten PD- und Sharewareprogrammen finden Sie auf dieser CD rund 500 True-Type-Fonts; dazu ca. 30 MB Signum! Fonts zur Verwendung in allen gängigen Textverarbeitungen, ca. 8000 Clip-Art Grafiken, die neuen Postleitzahlen u.v.m.

29 DM

background 1



Enthält ca. 600 MB an Texturen und Hintergrundbildern im TIFF-Format, die sowohl als True-Color-Grafiken als auch als Halbtongrafiken vorliegen. Alle Grafiken wurden bereits für die Weiterverarbeitung vorbereitet. Dazu ein Booklet mit allen Grafiken.

29 DM

background 2

publisher's source

Beinhaltet ebenfalls eine erlesene Auswahl an Texturen und Hintergrundbildern im TIFF-Format, die als True-Color-Grafiken eine ideale Grundlage für Ihre Werbung und Bildschirmpräsentationen darstellen. Programme zum bearbeiten und betrachten sind ebenfalls dabei.

29 DM

BINGO + WOW: 49 DM

background 1 + background 2: 49 DM

Alle vier: 89 DM

Phoenix

Das Applikationssystem zu Phoenix:
- adressBox, die geniale Adressverwaltung
- videoBox zum Verwalten von Videos uvm.
- audioBox für CDs, LPs und MCs und
- gigBox zum Verwalten von Bandauftritten

zum preiswerten Stückpreis von nur

25 DM

toXis

Der Virenkiller mit Bootsektor- und Linkvirenkontrolle, schützt mit seiner Online-Funktion und dem Software-Schreibschutz Ihre Festplatte und den Speicher vor neuen Viren. Durch Prüfsummen und Vergleichsbibliotheken bietet toXis hohe Sicherheit.

59 DM

midicom

Bis zu 7 Atari-Computer können mit dieser preiswerten Netwerklösung miteinander verbunden werden. Alle wichtigen Netzwerkfunktionen sind möglich, ein Server unnötig. Ein gemischtes Netzwerk aus ST, STE, TT oder Falcon ist auch kein Problem.

99 DM

Karma 2.5

Der Konverter für über 100 Formate von Atari, Amiga, Mac und PC. Neben der automatischen Fonterkennung bietet er komfortable Serienkonvertierung, Vektor-Raster- und Farb-Grau-Konvertierung sowie Clipboard-Unterstützung und Histogramm-Ausgleich

79 DM

Diverses

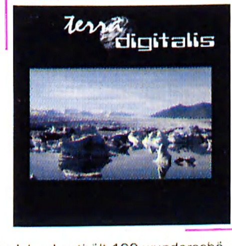
- 79 DM **PhoenIx-Boxenbundle** Das Paket für den engagierten Phönix-Anwender, bestehend aus den vier bekannten Applikationen adressBox, audioBox, videoBox und gigBox.
- 49 DM **Raknarök** DIE Phönix-Applikation zur Literaturverwaltung. Alle Arten von Druckwerken werden komfortabel verwaltet.
- 69 DM **Workhorse** Kunden-, Artikel- und Auftragsverwaltung incl. kompletter Fakturierung u.v.a.m. Die ideale Phönix-Applikation für kleinere Unternehmen.
- 19 DM **Watchle** Die intelligente Uhr mit Weckfunktion für Ihren Atari. Terminverwaltung integriert
- 29 DM **GL** Die einfach geniale GEM-Library für PureC und PurePascal. Viele mächtige Funktionen
- 19 DM **HP4L Setter** Das Atari Pendant zum Explorer auf MS-DOS
- 49 DM **Obsession** Der Mega-Flipper für den Falcon – einfach nur genial!

terra digitalis



49 DM

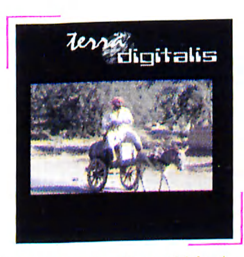
Island



Terra digitalis: Island enthält 100 wunderschöne Photos zum Thema Island. Die CD-ROM zeigt Ihnen die grandiosen Urlandschaften der Insel mit ihren Gletschern und schroffen Vulkankegeln. Alle Bilder sind im Photo-CD-Format gespeichert und sind dank der hochwertigen Qualität auch ideal im DTP-Bereich einsetzbar.

29 DM

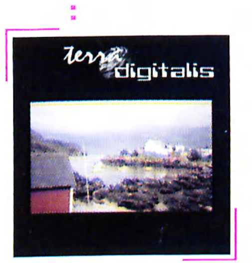
Pakistan



Terra digitalis: Pakistan bietet Ihnen 100 faszinierende Aufnahmen über diese fremde Kultur. Von der Kultur des Landes bis zu atemberaubenden Hochgebirgsaufnahmen im Himalaya bietet diese CD ein optisches Erlebnis. Photo-CD-Format.

29 DM

Norwegen



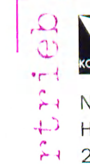
Terra digitalis: Norwegen. Erforschen Sie auf 100 Bildern im Photo-CD-Format dieses wunderschöne Land mit seinen vielfältigen Landschaften und faszinierenden Fjorden. Lernen Sie Land und Leute unseres nördlichen Nachbarlandes kennen. Ideal auch in DTP-Anwendungen einsetzbar.

29 DM

49 DM · 49 DM



Versandkosten:
Vorauskasse (Scheck): frei
Nachnahme: 9.-
Ausland (Nur EC-Scheck): 15.-



Vertrieb
KONTRAST
Neumann-Seidel GbR
Hafenstraße 16
24226 Heikendorf
Tel. (0431) 56 37 62
Fax: (0431) 24 52 30

Nachfüllpackung für Ihre Festplatte

1. SpeedoGDOS 5.0 129,-

inclusive 22 Schriften. SpeedoGDOS 5.0 ermöglicht die Benutzung von Type 1-, True Type- und Speedo-Schriften in verschiedenen Programmen mit universellen Druckertreibern und hoher Druckqualität. Weitere, umfangreiche Schriftenpakete verfügbar. Mit SpeedoGDOS 5.0 können jetzt also drei wichtige Schriftformate verwendet werden.

2. SpeedoGDOS 5.0 Upgrade von 4.X 69,-
incl. 8 neuen Schriften

3. That's Write4 399,-

das umfangreiche Textverarbeitungssystem mit Seiten- und Absatzlayouts, Kürzelautomatik, Langenscheidt Rechtschreibkorrektur, Unterstützung von Speedo-, True Type- und Type 1 Schriften, vollautomatisches Einbinden von RTF-Dateien und RTF-Tabellen (!), vielen (Farb-) Grafikformaten u.v.a.m. aus anderen Rechnerwelten - Jetzt in Farbe! Und schneller. Und besser. Und komfortabler. Und...

That's Write 4 Upgrade
4. von 1.x/2.x: 119,-
5. von 3.x: 99,-



6. That's Write Classic 99,-
der kleine Bruder von That's Write, benötigt nur 1 MB Speicher! Unterstützung von Speedo-Schriften.

7. 1ST WORDPLUS 4.0 199,-
mit Unterstützung von SpeedoGDOS

8. 1ST WORDPLUS 4.0 Upgrade 99,-
von 1ST_WORDPLUS x.x

9. Wörterbücher für That's Write und 1ST_WORDPLUS 4.0 je 99,-
Dänisch, Englisch/Amerikanisch, Finnisch, Französisch, Niederländisch, Portugiesisch, Schwedisch, Spanisch

10. That's Adress 2 199,-
ist viel mehr als eine normale Adressverwaltung. Drucken von Umschlägen, Etiketten, Listen, Im-/Export, beliebige Zusatzinformationen, Serienbriefe u.v.a.m.

Utilities

11. VRAM030 99,-
virtuelle Speichererweiterung für 68030-Rechner.

12. SM124-Emulator 79,-
kompatible 640x400 in TT-Hoch. Mit AutoSwitch.

Atari, dBase, Windows, dBMAN, TIFF, Type1 und TrueType sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen und Eigentum Ihrer jeweiligen Besitzer. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Lieferung nach Verfügbarkeit

Bestellcoupon

An der gestrichelten Linie abschneiden

Bequeme Bestellung per Telefon, Fax oder Post. Bezahlen Sie im voraus per Verrechnungsscheck, Euro-Scheck oder Credit-Card. Versandkosten innerhalb Deutschlands sind inbegriffen.

Ich bestelle folgende Artikel (Nr): _ , _ , _ , _ , _ , _

Ich möchte Infos zu : _ , _ , _ , _ , _

Name : ______________

Straße : ______________

Ort : ______________

Tel : ______________

Bestellcoupon Nr 3/95

13. ATARI WORKS 149,-

integriertes Softwarepaket bestehend aus Datenbank Tabellenkalkulation, Chartgrafik und Textverarbeitung unter SpeedoGDOS (unter SpeedoGDOS 5.0 ist damit die Verwendung von Speedo-, Type 1- und True Type-Schriften endlich möglich).

14. ATARI WORKS + SpeedoGDOS 5.0 299,-
mit 22 Speedo-Schriften und 40 Bitstream True Type-Schriften

15. ATARI WORKS + Upgrade SpeedoGDOS 5.0 199,-
(von 4.x) mit 8 neuen Speedo-Schriften und 40 Bitstream True Type-Schriften

Fontpakete mit hochwertigen Schriften aus dem renommierten Hause Bitstream:

16. Fontpaket OFFICE mit 100 Speedo-Schriften 99,-
17. Fontpaket GOLD mit 100 Speedo-Schriften 99,-
18. Fontpaket Intro mit 40 Speedo-Schriften 69,-

19. MUSICOM2 Harddiskrecording 159,-

für FALCON030 mit erweiterten Möglichkeiten, zusätzlichen Tools und Jingle Verwaltung

20. MUSICOM 2 Upgrade von 1 99,-

21. TrakCom für den FALCON030 199,-
macht aus Samples Songs, Spots, Ansagen und Filmvertonungen mit Nachbearbeitungsmöglichkeiten. Transponieren in Echtzeit und freie Positionierung im Stereoraum sind selbstverständlich.

22. COMPOnium 149,-

für ATARI ST(E), TT und FALCON erzeugt ganze Partituren per Mausclick mit der schon mitgelieferten Bibliothek (erweiterbar). Instrumentenwechsel mitten in der Partitur oder Transponieren von Jingles sind phantastische Möglichkeiten auch für Nichtmusiker.

23. Zoom 69,-
erstellt mehrfarbige ICONs und konvertiert Windows ICONs für Ihren persönlichen DESKTOP

24. Interface 2.3 + Mydials 129,-
als Resource-Construction-Set bearbeitet RSC-Dateien, Menüs, Dialoge, Alerts, Icons usw. von den gängigen Programmiersprachen.

25. Convector 2 129,-
vektorisiert sw-Grafiken wie IMG, ABM, PCX,BLD, OBJ, PIC, SMP, IFF und PI3 zu den Vektorgrafiken GEM, CVG, EPS und AOB. Als Programm und Accessory.

26. STUDIO CONVERT 99,-
konvertiert SEF, TIFF, GIF, TARGA (TGA), PCX, IFF, DEGAS, NEO, JPEG, PCD, XGA, ART, GEM-IMG, STAD, SPECTRUM, DALI, CRANACH, RAW, MTV DIS.

27. STUDIO PHOTO 99,-
bearbeitet Pixel-Grafiken mit 16,7 Millionen Farben und hat einen integrierten Photo CD Treiber.

28. APEX MEDIA 299,-

ist ein Grafik- und Animationsereignis auf dem FALCON030. Verschiedene Morphing- und Distortions-Modi in konfigurierbaren Videomodi mit eingebauter Ansteuerung für Videodigitizer in FALCON True-Color. Höchste Geschwindigkeit durch volle DSP Ausnutzung (bekannt aus WDR-Computerclub).



29. T-Phone 399,-

für den FALCON030. Ein Komfortanrufbeantworter mit vielen, vielen Möglichkeiten (aufrüstbar zum Voice-Mail-System wie im WDR-Computerclub).

30. Infra-Rot Interface 199,-
für alle ATARI ST(E), TT und FALCON. Aus Programmen heraus kann das Interface externe Geräte (z.B. Videorecorder) steuern. Einfache Anwendung durch lernfähige Software für verschiedenste Funktionen.

31. Overpaint 149,-
das Malprogramm für jeden Tos-Computer. Beim Falcon030 mit DSP-Unterstützung.

32. ARABESK II 249,-
ist ein Vektorgrafikprogramm in 24 Bit Farbe für die Erstellung von Logos, Cliparts u.v.a.m.

33. Formel-X2 149,-
schreibt als Accessory bequem Formeln, die auf Mausclick in die That's Write und andere Textverarbeitung übernommen werden können.

Auflösungs-Erweiterungen

34. Screenblaster III/extern 149,-
die Auflösungserweiterung für den Falcon030.

35. Screenblaster III/inside! 77,-
für Preisbewußte. Nur vier Lötpunkte.

36. Screen-Power-Card 155,-
Screenblaster III/inside im Bundle mit dem 32MHz-Beschleuniger PowerUp2 von Catch.

37. AutoSwitch-OverScan ST 120,-
unser Evergreen. Mindestens 672x480 auf jedem SM124.

38. AutoSwitch-OverScan TT 249,-
832x496 in Farbe für jeden TT.

Multimedia

39. Overlay II 199,-
Multimedia für jeden ATARI-Rechner.

40. Hypermedia-Modul zu Overlay II 99,-
interaktive Präsentation = Hypermedia!

41. FLI-Player-Modul zu Overlay II 79,-
spielt Autodesk/Apex-Media/FLI/FLC-Files.

42. MPEG-Player-Modul zu Overlay II 79,-
spielt MPEG-Filme per DSP. Nur für Falcon030.

43. IR-Modul zu Overlay II 199,-
steuert Ihre Hifi/Audio-Geräte via Infrarot-Sender fern.

44. Overlay II 3-in-1-Paket 299,-
Overlay plus Hypermedia-Modul plus FLI-Player-Modul.

45. FalcoGen Genlock 899,-
Videotitel mit Ihrem Falcon030 oder STE. High Quality.

46. MultiGen VGA-Genlock 989,-
Videotitel mit jedem VGA-Ausgang. TT, Falcon030, PC, Mac.

Auch unsere Fachhändler führen unsere Produkte

COMPO Software GmbH Deutschland
Vaalser Straße 540, 52074 Aahen
Tel: 0241/ 830 98, Fax: 0241/ 869 22,
Hotline: 0241/ 876 574 (von 13.00 bis 17.00 Uhr)

OverScan
Elbestraße 28/29, 12045 Berlin
Tel: 030/ 623 82 92, Fax: 030/ 623 83 47,
Hotline: 030/ 623 12 67 (von 14.00 bis 18.00 Uhr)